DISQUETTE GRATUITE
Voir page 8
AMIGA / PC / ST / MAC

GENERATION 4

N°57 – Eté

LES JEUX VIDEO SUR AMIGA, PC, ST, MAC, CD-ROM ET CDI

LE DELUGE D'INFOS

Alone in the Dark 2 ● les premiers produits d'Adeline Software ● Super Mario Bros, le film ● Concours Européen Sensible Soccer ● The Dig, un jeu de Steven Spielberg ● Epic ● F29 2 ● la soluce de Space Quest 5 ● des bouilles pour Strike Commander...

SPECIAL USA 80 pages de nouveautés

Visite guidée de la Lucasfilm, toutes les news du CES de Chicago, LE plus grand salon des jeux vidéo au monde !

JURASSIC PARK

LE JEU ET LE FILM DE L'ANNÉE DÉVOILÉS !

TOUT SUR 3DO

15 pages pour tout découvrir de la console CD du futur !

LES JEUX DE L'ETE !

AMIGA : Yo ! Joe, Syndicate, Ishar 2, Dune 2 – PC : Betrayal At Krondor, Ishar 2, Prince Of Persia 2, Return Of The Phantom, Syndicate, Robocod, Sensible Soccer – ST : Chaos Engine, Ishar 2 – MAC : 8Ball Deluxe

DAY OF THE TENTACLE : Ça cartoone sur PC !

IL Y A 65 MILLIONS D'ANNÉES
QU'ILS ONT DISPARU.

JURASSIC PARK

BIENTÔT...

ocean

"Il n'y a jamais eu de bond aussi grand en avant dans les performances. Il n'y a jamais eu de partenariat avec d'aussi grosses sociétés auparavant. Et il n'y a jamais eu une telle ouverture pour les éditeurs. Je sais que ça va marcher." C'est ce que me déclarait il y a 30 jours Trip Hawkins, patron de 3DO, lors du C.E.S. de Las Vegas.

Il est vrai que le milieu du jeu vidéo bouge beaucoup actuellement. L'arrivée en force de 3DO fait beaucoup parler... et surtout jalouser. C'est clair, c'est dans l'air, nous sommes à l'aube d'une révolution...

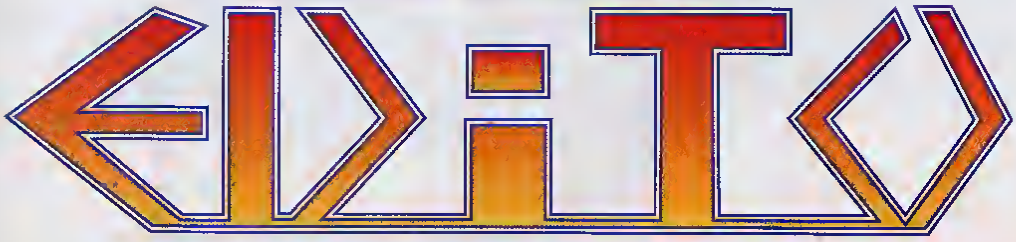
Ce n'est pas pour rien que Spielberg tourne des séquences supplémentaires de Jurassic Park pour le jeu 3DO, écrit un scénario pour un jeu LucasArts, que Virgin filme Stallone et Snipes sur fond bleu pour son adaptation de Demolition Man, que Sony (qui possède Columbia) se paye Psygnosis pour adapter Last Action Hero ou Cliffhanger sur tous les formats.

Hollywood envahit peu à peu le monde du jeu vidéo...

Mais qui s'en plaindra ? Pas nous !

Bonnes vacances, et n'oubliez pas de renvoyer le sondage en fin de magazine pour avoir, à la rentrée, un Génération 4 encore plus proche de vos désirs.

S. Lavoisard



TARTALOM

GEN4 MAGAZINE 12
NEWS [illegible]
Beneath A Steel Sky [illegible]
Return To Zork 22
Alone In The Dark 2 24
Adeline Software 36

TESTS [illegible]
Yo ! Joe [illegible]
Prince Of Persia 2 [illegible]
Robocod [illegible]
Sensible Soccer [illegible]
Return Of The [illegible] [illegible]
War In The Gul[illegible] [illegible]
Imperi[illegible] [illegible]
[illegible] [illegible]
[illegible] [illegible]
Day Of The Tentacle 66
[illegible] 74
Syndicate [illegible]
[illegible] [illegible]
[illegible] [illegible]
[illegible] [illegible]
[illegible] [illegible]
[illegible] [illegible]

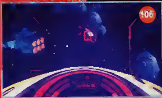
[illegible] [illegible]
[illegible] [illegible]
C.E.S. [illegible] 112
[illegible] [illegible]
[illegible] [illegible]

GEN4 PRATIQUE 171
[illegible] [illegible]
[illegible] [illegible]
Strike Commander (1) [illegible]
Space [illegible] [illegible]
Space [illegible] [illegible]

GEN4 DIRECT [illegible]
News [illegible]
[illegible] [illegible]
[illegible] [illegible]
Magazine [illegible]

GEN4 MULTIMEDIA [illegible]
News [illegible]
REPORTAGE Infogrames [illegible]

Day Of The Tentacle, l'aventure la plus drôle de l'histoire des jeux !



Découvrez Inferno (Epic 2) dans le dossier Ocean. Interview de D.I.D.

Le C.E.S. de Chicago se dévoile en 40 pages ! Retenez votre souffle !

Rebel Assault sur CD-Rom est un des joyaux que nous avons découvert à la LucasArts...

MJEGYZEK

TESTS
Tens CD-I 22
Tome CD-Rom 22
REPORTAGE Le CD-I 23

3DO 232
C.E.S. de Chicago 243

PROCHAIN NUMERO 256

OPERATION DISQUETTE

CONCOURS

Ishar 2, LA démo du mois pour les possesseurs d'Amiga, PC ou ST !

La console 3DO va-t-elle être la révolution des années 90 ?

Les dinosaures de Spielberg ravagent l'Amérique... Le jeu se prépare chez Ocean !

Marco Polo, un des 5 produits CD d'Infogrames, le société lyonnaise.

"Sommaire" en hongrois, si l'on en croit notre "Guru" de Budapest !

SILENT

TANT que vous vous obstinerez à passer à plus de 350 km/h là où on passe en seconde à 70 km/h, vous irez jouer dans le BAC À sable.

SPORT SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI

DISQUETTE GRATUITE

Nos disquettes gratuites sont très faciles à obtenir. Il vous suffit de renvoyer le coupon réponse encarté dans le magazine et de choisir le format de disquette que vous désirez. Attention, les explications qui suivent concernent les démos que vous aurez reçus si vous avez renvoyé le coupon du mois dernier. Les notices des démos de la disquette que vous recevrez en renvoyant le coupon de ce numéro seront publiées dans le numéro 58 !

ISHAR 2 : LA DEMO JOUABLE

Cette superbe démo vous permet de goûter aux joies d'Ishar 2, le très bon jeu de rôle signé Silmarils, en test dans ce numéro. Voici comment vous en sortir...

Surtout, n'utilisez pas cette option pour sauvegarder, cela fait planter la démo ! Vous seriez bon pour rebooter la machine !

Vous pouvez placer vos personnages de façon stratégique lors de leurs déplacements en cliquant ici.

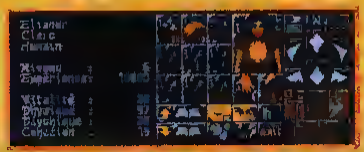
Cliquez ici pour frapper, tirer à l'arc...

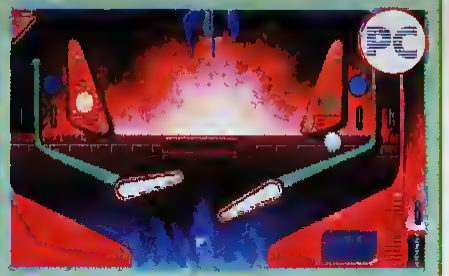
Voici vos cinq aventuriers.

Cliquez ici pour accéder à l'inventaire.

Cliquez là pour lancer les sorts. A vous de les découvrir.

Cliquez ici pour obtenir les icones pour les diverses actions : enrôler, virer, assassiner, soigner et afficher la carte (non implémenté).





PINBALL DREAMS : UN FLIPPER JOUABLE

Après plusieurs écrans de présentation, vous arriverez au jeu lui-même. Les touches SHIFT de gauche et de droite servent à bouger respectivement les flippers gauche et droit. La touche CTRL sert à donner l'impulsion initiale à la boule, tandis que la touche SPACE sert à "bourrer" le flipper (attention au tilt !). Un flipper complet jouable, c'est cool, non ?

BEAVERS : 2 NIVEAUX JOUABLES

Ce nouveau jeu de Grandslam est un superbe jeu de plates-formes qui va vous permettre de vous éclater, d'autant plus que les niveaux sont assez variés. Que dire d'autre, si ce n'est que tout ce pratique au joystick.

DISQUETTE AMIGA

Les démos demandent 1 Mo de mémoire. Protégez votre disquette en écriture. Si une message d'erreur apparaît lorsque vous mettez la disquette, ne vous inquiétez pas et attendez quelques secondes.

ISHAR 2 (SILMARILS)
Insérez la disquette dans le lecteur DF0:. Attendez d'arriver sur le Shell et tapez ISHAR2. Après quelques secondes de chargement apparaît le logo Silmarils puis la démo. Bon jeu !

BEAVERS1 ET BEAVERS2 (GRANDSLAM)
Il suffit de taper sous le shell BEAVERS1 ou BEAVERS2 pour lancer chacune des deux démos. Tout se joue au joystick.

DISQUETTE PC

Protegez votre disquette en écriture ! Incroyable ! On vous gate pour cet été, avec une démo jouable d'Ishar 2 + une démo jouable de Pinball Dreams + les sauvegardes pour les 12 premières missions de la campagne de Space Hulk.

ISHAR 2 (SILMARILS)
Créer un répertoire ISHARDEM sur votre disque dur (ex : MD ISHARDEM). Copier le fichier ISHAR2. EXE dans ce répertoire (ex : COPY A:ISHAR2. EXE C:\ISHARDEM). Mettez-vous dans ce repertoire (ex : CD\ISHARDEM) et tapez ISHAR2. EXE pour décompacter la démo. Il suffit ensuite de tapez START pour commencer à jouer. Vous commencez par un écran pour configurer la démo.

PINBALL DREAMS (21ST CENTURY ENTERTAINMENT)
Créer un répertoire FLIPPER sur votre disque dur (ex : MD FLIPPER). Copier le fichier PINBALL: EXE dans ce répertoire (ex : COPY A:PINBALL.EXE C:\FLIPPER). Mettez-vous dans ce répertoire (ex : CD\FLIPPER) et tapez PINBALL. EXE pour décompacter la démo. Il suffit ensuite de tapez PD.EXE pour commencer à jouer.

SPACEHULK (ELECTRONIC ARTS)
Sur la disquette, se trouve un répertoire HULK dans lequel se trouvent 12 fichiers appelés MIS1, MIS2... MIS12. Vous devez impérativement avoir le jeu original installé sur votre disque dur. Pour jouer à la mission correspondante dans la campegne de SPACEHULK nommé deathbringer, il suffit de copier le fichier de la mission dans le répertoire HULK\DAT_DIR\ sous le nom SQUADINF.DAT. Si votre lecteur est le A:, tapez par exemple : COPY A:\HULK\MIS5 C:\HULK\DAT_DIR\SQUADINF.DAT pour jouer la mission numéro 5. Lancez ensuite le jeu et continuez la campagne.

DISQUETTE ST

La démo nécessite 1Mo de mémoire. Protégez votre disquette en ecriture !!!

ISHAR2 (SILMARILS)
Insérez la disquette dans votre lecteur et allumez votre ordinateur. Après quelques secondes de chargement apparaît le logo Silmarils puis la démo. Amusez-vous bien !

ET LES FRERES, ET LES SŒURS, LA DISQUETTE ELLE EST NAZE, LA DISQUETTE ELLE ME RASE !

Si votre ordinateur ne peut pas lire la disquette, essayez-la chez quelqu'un d'autre. Si elle marche alors, cela vient de votre machine.
Si cela ne marche toujours pas, vérifiez que vous avez bien fait tout ce qui a été dit. Si ça ne marche toujours pas, renvoyez la disquette à l'adresse indiquée en précisant bien le numéro de la disquette et son type (AMIGA, PC, ST), ainsi qu'une description du problème..
DISQUETTE GEN4 N°58, AMIGA (ou PC ou ST),
210 rue du Faubourg Saint-Martin, 75018 PARIS
Comptez un bon mois de délai.

RETROUVEZ LA SAGA DE LA GU

GRAND JEU

ETE

GAGNEZ UN VOYAGE DE REVE EN CALIFORNIE

1ER PRIX

Un séjour d'une semaine en Californie pour deux personnes avec la visite d'Universal Studios

2ÈME PRIX

5 jeux LucasArts au choix sur PC

3ÈME AU 10ÈME PRIX

1 jeu X-WING + IMPERIAL PURSUIT PC

11ÈME AU 50ÈME PRIX

1 Tee-shirt X-WING série limitée

STAR WARS X-WING

GENERATION 4 – 92%
TILT – 92%
JOYSTICK – 93%

X-WING & IMPERIAL PURSUIT (X-WING MISSION DISK 1) SONT DISPONIBLES SUR PC 3.5 HD — MANUEL EN FRANCAIS

RRE DES ETOILES SUR VOTRE PC
CONCOURS
1993
STAR WARS
X-WING
QUESTIONS
1) De quel film est tiré X-WING ?
2) Combien de missions y a-t-il dans X-WING ?
3) De quel système les rebelles s'échappent-ils ?
Carrefour

GEN MAGAZINE

DOSSIER JURASSIC PARK

PAGE 164 : Spielberg derrière la caméra, Ocean derrière les claviers. Premières images d'un jeu et d'un film

NEWS

PAGE 20 : Beneath A Steel Sky, Return To Zork, Alone In The Dark 2, Robocop 3, Super Mario Bros, Dragon... L'été sera chaud !

LES TESTS

PC

Betrayal At Krondor	96
Championship Golf	64
Dark Side Of Xeen	86
Day Of The Tentacle	66
Fields Of Glory	92
Imperial Pursuit	60
Ishar 2	74
Prince Of Persia 2	46
Return Of The Phantom	56
Robocod	52
Sensible Soccer	54
Syndicate	78
War In The Gulf	58

AMIGA

Dune 2	90
Ishar 2	74
Robocod	52
Syndicate	78
Yo ! Joe	42

MAC

Eightball Deluxe	62

ST

Chaos Engine	88
Ishar 2	77

"Ah ! Les belles Princesse Captives..." Simbad

CES DE CHICAGO

PAGE 112 : découvrez tous les jeux qui sortiront cette année. 40 pages à dévorer des yeux !

REPORTAGES

PAGE 100 : Ocean dévoile tout; Epic 2, F29 2... Super ! PAGE 153 : La LucasArts nous ouvre ses portes.

PRINCE OF PERSIA 2

THE SHADOW & THE FLAME

Multiple photos d'écran prise

Vous aviez tout: des richesses incalculables, un palais majestueux, une princesse qui vous vénère. Et du jour au lendemain, vous vous retrouvez chassé du palais par votre ennemi juré Jaffar, qui s'est servi de sa sorcellerie maléfique pour voler votre identité.

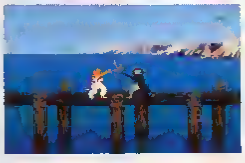
Voyagez au-dela de votre imagination

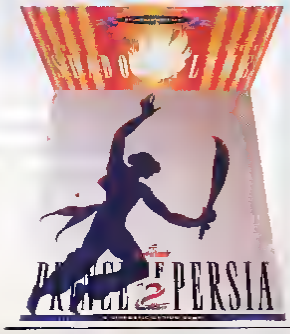
... sur les toits de votre royaume, dans des cavernes sinistres, des temples magiques et des îles désertes mystiques.

Avec pour seule arme votre fidèle épée, venez à bout des infâmes légionnaires de Jaffar.

Déjouez des pièges meurtriers, trouvez la solution de devinettes exaspérantes et échappez-vous du labyrinthe hypnotisant afin de récupérer ce qui vous appartient de droit.

Ses graphiques d'ambiance sont somptueux, ses combats d'épée ultra-sophistiqués, sa musique et ses effets spéciaux réellement impressionnants. The Shadow and the Flame est une expérience cinématique que vous n'oublierez pas de si tôt!





Broderbund®

Disponible sur IBM/PC
©1993 Broderbund Software Inc
Distribué par Electronic Arts 12 rue du Château d'Eau
69410 Champagne au Mont d'Or Tel. 72 17 07 83

Derniers cadeaux avant

L'Edito de l'Été

Salut, ô membres adorés !
Ça y est, c'est l'été ! Vous allez avoir deux grands mois de vacances et profitez-en bien.
Pour ma part, j'ai une grande nouvelle à vous annoncer : le Club va complètement changer de look et de formule à compter de la rentrée. Vous allez prochainement recevoir chez vous un courrier vous expliquant tout ça.
En attendant, je vous souhaite à toutes et à tous d'excellentes vacances.
A bientôt dans votre boîte à lettres.

Véro

Offert par INFOS & CADEAUX 3615 WARNER

30 exemplaires
Ref : C586
Frais de port : 16 Frs

ESPION JUNIOR

Un voyage d'études a Paris, c'est tout ce qui manquait à Michaël pour perfectionner son français et réussir à franchir un échelon supérieur à l'universite. Mais ce que Michaël va en fait retenir de la France, ce sont les tueurs, les gadgets ultra-sophistiqués, les espionnes pulpeuses, les salles de casino et les chateaux-bases secrètes. Voilà ce qui arrive quand on est pris pour un autre. Car d'étudiant bien sage, Michaël va être bombarde à ses dépens agent secret de premier ordre. Cela ne va pas ameliorer son français mais, lui qui voulait de la distraction, il va être servi...

Offert par

60 ex. de chaque
Frais de port : 10 Frs

JEAN-CLAUDE TERGAL GARDE LE MORAL

Grand seducteur, le héros de ses dames
En doudoune-baskets ou en pyjama à rayures, il assure un max. .
Le rêveur ou le tombeur de ses dames ? (Ref : C583)

JEAN ROUCAS PRESENTE LES ROUCASSERIES (TOME 1 ET 2)

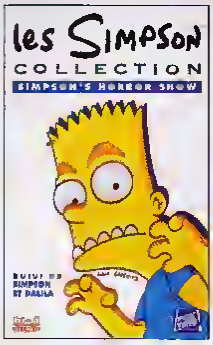
Qu'est-ce qui est rond et rose avec deux ronds blancs au milieu ? Qu'est-ce qui change de ramage et de plumage a volonté ? Qu'est-ce qui nous fait rire à la tête, a la radio, et qu'on peut mettre dans sa poche ? Ne cherchez plus : Jean Roucas est arrivé. (Ref : C582)

Offert par FOX VIDEO 3615 FOX

20 exemplaires
Ref : C579
Frais de port : 16 Frs

SIMPSON

Hi Mec !
Eh oui ! C'est nous ... La famille américaine toujours aussi barge ... euh pardon ... célèbre ... ! On est de retour chez Fox Video avec 4 surprises pour vous !!
Ouais Mec, c'est pas des blagues, tu pourras me retrouver moi, Bart Simpson, mes parents "cools" (Homer et Marge) et mes deux soeurs Lisa et Maggie dans 4 nouvelles cassettes de 2 épisodes chacune.
J'te rappelle que nous sommes la série la plus populaire aux Etats-Unis (et la famille la plus déglinguée... mais si drôle !!)
Nous avons été dessinés par Matt Groening, un mec "cool", qui est maintenant couvert de médailles aux USA grâce à notre succès !!!



Offert par ocean

20 exemplaires
Ref ST : C585S – Amiga : C585A – PC : C585P
Frais de port : 16 Frs

Lee passe une nuit bien agitee. Bien sûr il dort à poings fermés mais cela ne l'empêche pas d'aller faire une de ses petites promenades nocturnes ! Son compagnon, un chien bien brave mais plutôt stupide, est là pour le protéger de tous les dangers. Il s'agit du fidèle Ralph. Ces errances nocturnes l'amènent dans les endroits les plus dangereux ...
Heureusement, Ralph est là pour s'occuper de son maître ... avec des conséquences désastreuses !!!

nouvelle formule . . .

LE CADEAU DU MOIS

Offert par

30 exemplaires
Réf : C569
Frais de port : 19 Frs

BATTLETECH (nouvelle édition)

Combats de titans au XXIème siècle
Au XXIème siècle, la vie humaine ne vaut pas cher. Seuls les Battlemachs ont de la valeur. Après trois siècles de conflits, la Sphere Intérieure a sombré dans une ère de ténèbres. Les titanesques batailles que se livrent 5 Etats ambitieux pour se partager les restes de l'empire interstellaire, ont ravagé les vastes étendues sur lesquelles veillait, jadis, la ligue des étoiles.
Les combats opposent d'énormes machines de guerre (les battlemachs) que personne ne sait plus comment construire. L'enjeu le plus important est donc de s'emparer des stocks de pièces détachées et des derniers 'machs encore disponibles.
Chaque joueur est aux commandes d'un ou plusieurs 'machs. C'est une sensation extraordinaire car ces monstres d'acier, malgré leur taille, sont extrêmement maniables et permettent toutes les manœuvres.
Nous avons le plaisir de vous offrir en plus du jeu 14 figurines en plomb.

Offert par P.P.S

20 exemplaires
Réf : PC C577
Frais de port : 16 Frs

LES NUAGES DE XEEN

Le monde de Xeen est tombé entre les mains d'un tyran machiavélique. Parviendrez-vous, aventuriers, à vous débarrasser de lui ?
Ce 4ème épisode de la saga des Might & Magic, intégralement francisé, est plein d'effets spéciaux, de quêtes et d'énigmes à résoudre.
EN BREF : • Jeu 100% en français (manuel et écran) • Version PC VGA/MCGA 256 couleurs • Des animations très fluides en mode plein écran • 583 Ko de RAM nécessaires • Disquettes 3"1/2.

Offert par MB PLAYSKOOL

15 exemplaires
Réf : C584
Frais de port : 39 Frs

CELEBRITY TABOO

Sur le principe de Taboo, jouez en essayant de faire deviner les noms de personnages célèbres
Si, par exemple, vous deviez faire deviner à votre equipe "Napoléon Bonaparte", comment le feriez-vous sans utiliser les mots "Empereur", "Austerlitz", "Joséphine", "Waterloo" et "Corse" ?
Ou encore, comment feriez-vous deviner "Tarzan" sans employer "Jane", "Jungle", "Chita", "Lianes" et "Afrique" ?
C'est à vous de jouer ! Celebrity Taboo vous propose plus de 1 000 personnes célèbres à faire deviner !
15 ans - Adulte
4 joueurs ou plus

Offert par IDEAL

10 exemplaires
Réf : C580
Frais de port : 11Frs

SUPER SOAKER 20
LE VRAI, L'AUTHENTIQUE !!!
Le plus fantastique des canons à eau !
Il tire à plus de 7 mètres, alors, les mecs, planquez-vous et gare aux inondations !
le fonctionnement est simple : remplis le réservoir aux 2/3 avec de l'eau et visse la goupille de pressurisation. Actionne la pompe pour créer de la pression dans le réservoir. Plus tu pomperas, plus il y aura de la pression et plus ton pistolet tirera loin. Appuie sur la gâchette pour envoyer un jet d'eau super puissant et incroyablement précis !

COUPON CADEAUX

Vous pouvez bénéficier d'un cadeau par mois, pour cela, choisissez par ordre de preférence, ceux qui vous interessent le plus. Nous nous efforcerons de vous satisfaire dans la limite des stocks disponibles. La liste des gagnants sera affichée sur notre serveur 3614 G4 a partir du 26 de chaque mois.

Référence 1 : |_|_|_|_|_|_|_|

Référence 2 : |_|_|_|_|_|_|_|

Référence 3 : |_|_|_|_|_|_|_|

Votre Numéro de carte

Votre Nom

A retourner au CLUB GEN4, PRESSIMAGE, 19 rue Hegesippe Moreau, 75018 PARIS.
Vous avez jusqu'au 18 juillet 1993 pour nous faire parvenir vos bulletins. Nos délais d'envoi sont de trente jours minimum. G4 57

CONCOURS EUROPEEN SENSIBLE SOCCER

Participez au grand concours Européen Sensible Soccer organisé par Mindscape, Renegade et Génération 4. Il suffit de sauvegarder votre meilleure action de but Sensible Soccer sur disquette et de nous la faire parvenir dans les plus brefs délais ! Le meilleur deviendra Champion de France pour un affrontement contre les meilleurs joueurs italien, allemand et anglais.

**Renvoyez vos disquettes à : Génération4,
Coucours Sensible Soccer,
19 rue Hégésippe-Moreau – 75018 PARIS**

1er prix : un week-end à Londres (billet d'avion + 1 nuit d'hôtel) en novembre avec les Bitmaps Brothers, pour une finale contre vos rivaux italiens, anglais et allemands.

2ème prix : un short, un maillot et les chaussettes de l'équipe de votre choix + tous les produits Renegade au format de votre choix (Amiga, PC ou ST).

3ème prix : tous les produits Renegade au format de votre choix (Amiga, PC ou ST).

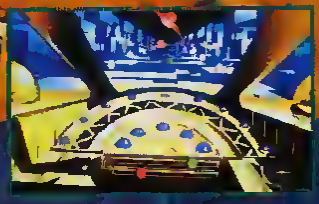
4ème au 10ème prix : 1 T-shirt des Bitmaps Brothers.

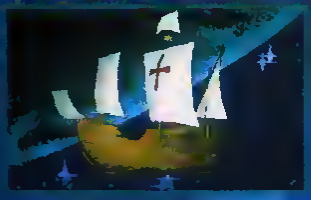
GEN

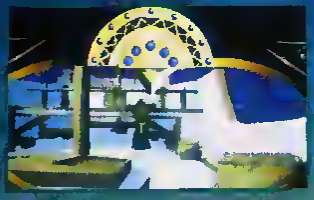
MINDSCAPE

Si les Incas voyaient ça !

MAINTENANT DISPONIBLE SUR CD-I.







Inca, c'est à voir absolument !

C'est un grand spectacle interactif avec une qualité d' [illegible] musique originale exceptionnelles. Dans le r[illegible] D[illegible] d[illegible] allez vivre d'incroyables scenes d'aventure [illegible] font appel a tout votre bon sens et à toute votre adr[illegible]sse. [illegible]ous devr[illegible] retrouver les trois pouvoirs des Incas afin que l'[illegible] re[illegible]e. . Une aventure intemporelle inoubliable à vivre avec Philips sur CD-I.

PHILIPS, C'EST DÉJÀ DEMAIN.

COKTEL VISION

PHILIPS

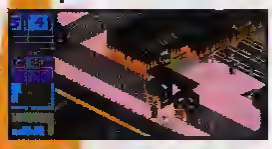
PHILIPS

3615 GEN 4 LES DEMOS

Pour télécharger toutes les démos du 3615 Gen4, commandez le cable et le logiciel Sapristi à la boutique Pressimage, 210 rue du Faubourg Saint Martin ou tapez *VPC sur le serveur. Le cable + Sapristi : 110frs frais de port compris...

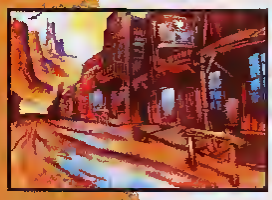
PINBALL DREAMS (PC) : Vous avez oublié d'envoyer votre coupon pour recevoir la disquette ? Pas de Panique ! Voici une des deux demos jouables sur PC s'y trouvant. Il s'agit d'un flipper avec l'ecran de jeu scrollant de façon incroyable. Du jamais vu sur PC et c'est jouable !

SYNDICATE (AM) : Vous attendiez le dernier Bullfrog avec impation ce ? Voici une mission completement jouable plus quelques ecrans, histoire de vous donner une bonne idée de ce qu'est Syndicate. Impensable !



GUNSHIP 2000 (AM) : Completement refait voici une démo jouable bien sûr, d'un simulateur exceptionnel sur Amiga. Microprose vous offre la possibilité d'aller vous eclater a bord d'un hélicoptere de combat.

FREDDY PHARKAS (PC) Voici une demo jouable du dernier jeu d'aventure de chez Sierra. Cette dernière est en anglais même si le jeu devrait sortir très bientôt en français. Cette demo est inedite et elle a été faite spécialement pour presenter le jeu. Cette mini-aventure est doublée de la balade de Freddy, une chansonnette à mourir de rire !



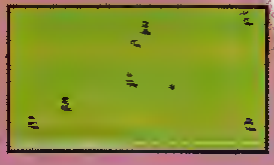
BEAVERS (AM) : Les deux demos, Beavers1 et Beavers2 sont toutes deux presentes sur la disquette de Gen 4 N°57, jouable chacune sur un niveau. Menez un brave castor vers la fin de chaque zone infestée de dangers de toutes sortes.

ISHAR 2 (AM, PC, ST) : La même demo sur les trois formats. Decouvrez le dernier jeu de rôle de chez Silmarils avec un morceau d'un temple entierement explorable. Des combats, des pieges a eviter, des objets a ramasser et des mecanismes a decouvrir dans cette demo magnifique. Présente sur les trois disquettes demos, un incroyable voyage au pays de Kendona.

ROBOCOD (PC) : Deux niveaux complets jouables ? Ce n'est pas une blague, mais la démo que nous vous proposons sur le serveur Gen4 pour Robocod. De l'action a gogo pour un personnage attachant.

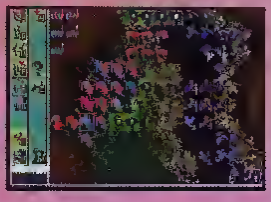
CHADS ENGINE (AM) : La demo entierement jouable du premier niveau du génial jeu des bitmap brothers. De l'action et encore de l'action pour un ou deux joueurs en même temps.

BETRAYAL AT KRONDOR (PC) : Cette démo presente les diverses phases du jeu via un slide show et quelques animations. Vous avez aussi deux phases jouables. La premiere consiste à trouver les codes de cinq coffres grâce à diverses enigmes. L'autre permet de combattre trois adversaires dans une sequence où vous pourrez même acceder a la magie, aux inventaires de vos personnages, etc.
Une magnifique demo entierement en anglais.



SENSIBLE SOCCER (PC) : L'arrivee tardive de cette demo nous a empêché de la mettre sur la disquette mais voici tout de même une version jouable sur un match du premier jeu de foot digne de ce nom sur PC. Seul contre l'ordinateur, de quoi vous eclater.

SPACE HULK (PC) Imaginez vous errant dans des couloirs infestes d'aliens ! C'est chose possible désormais avec cette superbe démo jouable du jeu d'action/stratégie genial d'E.A.

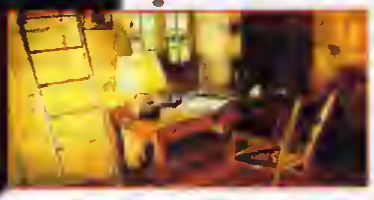


AMBUSH AT SORINOR (PC)
Mindcraft avait frappé très fort l'an dernier avec Siege et voici une demo jouable sur quatre missions de Ambush At Sorinor, un nouveau produit du même genre. Cette fois-ci, tout se passe a terrain decouvert et vous devez tendre ou eviter des embuscades. Des versions avec ou sans présentation sont disponibles.

LOST IN TIME

LE NOUVEAU FILM INTERACTIF DE COKTEL VISION

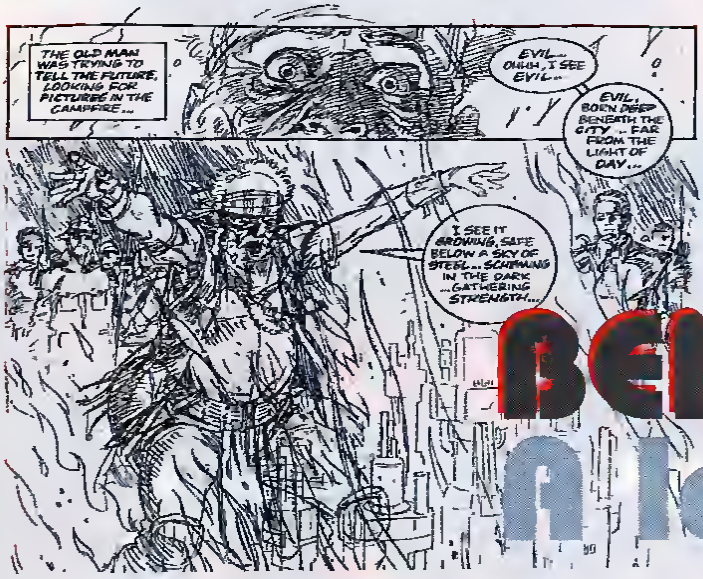
Découvrez une aventure mystérieuse où vous jouez le rôle de Doralice, héroïne intrépide impliquée dans une folle histoire, l'obligeant à voyager à travers le temps pour découvrir son propre passé...

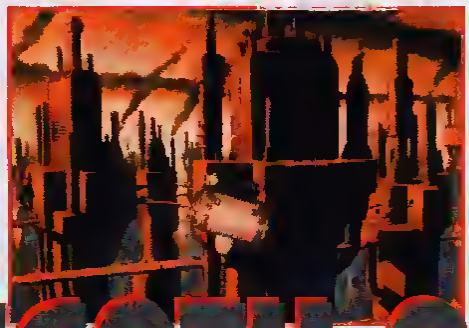


- Une nouvelle technologie : le Film d'Aventure Interactif
- Full motion video
- Des déplacements libres dans des images de synthèse en 3D précalculée
- Des séquences vidéo intégrées dans chaque écran
- Près de 20 MB de graphismes spectaculaires en 256 couleurs
- Un suspense qui vous tient en haleine
- Une progression non linéaire
- Une ergonomie simple et efficace
- Des dialogues avec une dizaine de personnages.

COKTEL VISION
5, rue J Braconnier
92366 MEUDON-LA FORET Cedex
Tél. : (33-1) 46 30 99 57

LOST IN TIME : Jeu disponible en 2 épisodes sur : IBM PC & Compatibles (disquettes) sur CD ROM IBM PC et Compatibles.
Prochainement sur CDI





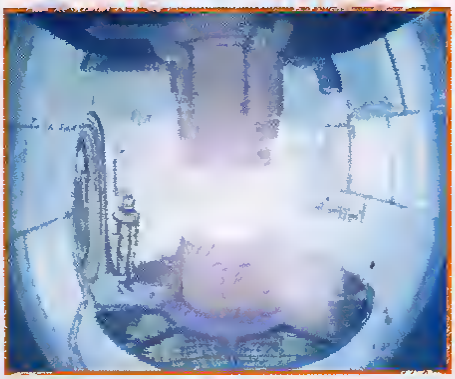
BENEATH A Steel Sky

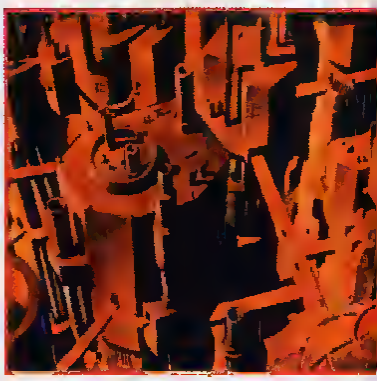
A la recher

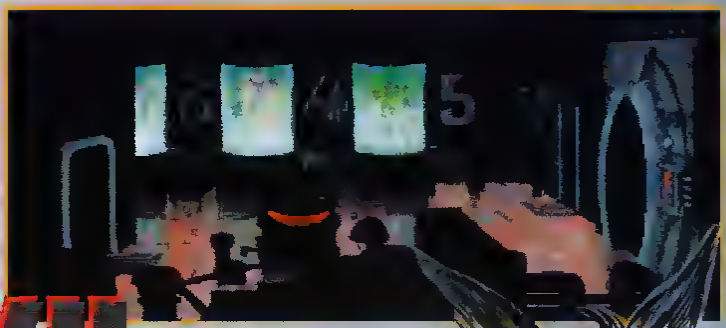
Revolution Software présentait au CES de Chicago son prochain jeu d'aventure dont nous vous avions déjà parlé dans nos pages en début d'année. Beneath A Steel Sky est en effet le nom du prochain jeu basé sur le Virtuel Theatre Version 2.0, un syetème permettant à Charles Cecil et à ses collègues de créer facilement un monde intéractif crédible.

Lure Of The Temptress était leur premier essai et ils ont su profiter de l'expérience acquise grâce à ce titre pour développer une nouvelle aventure complètement différente msis qui sera elle aussi complètement traduite en français. L'interactivité est toujours le maître-mot pour cette compagnie. Ainsi, lorsque vous arrêtez une machine dans une pièce par exemple, toute le chaîne de production visible dans les écrans attenants est arrêtée. Vous avez cette fois-ci comme compagnon, Joey, une carte d'androïde que vous pourrez insèrer dans divers robots. Vous pourrez alors les diriger et demander à Joey d'effectuer des tâches bien précises. Avec le robot-ouvrier, vous pouvez saisir des objets avec ses pinces. Avec le robot-médecin, vous pouvez effectuer quelques opérations chirurgicales... Etant un robot, il ne déclenchera pas les alarmes et vous devrez tirer partie de cet avantage pour l'utiliser à bon escient. Un gros effort à été fait pour que l'ensemble de l'histoire se tienne. Les énigmes à résoudre sont toujours logiques, donnant aux diverses situations un réalisme qui manque cruellement à la plupart des jeux d'aventures récents ! Ainsi, vous ne mourrez que si vous faites vraiment une grosse erreur, certains indices vous permettant généralement d'éviter une fin malheureuse.

Les dialogues seront très importants pour progresser et lorsque vous cliquerez sur un individu, vous commencerez alors à discuter. Vous aurez généralement le choix entre plusieurs phrases, de nouvelles options apparaissant si vous faites certaines actions particulières. Ainsi, après avoir regardé un robot, vous pourrez demander à Joey de s'y intégrer pour en prendre le contrôle, option auparavant inaccessible. L'interface de jeu est quasiment définitive







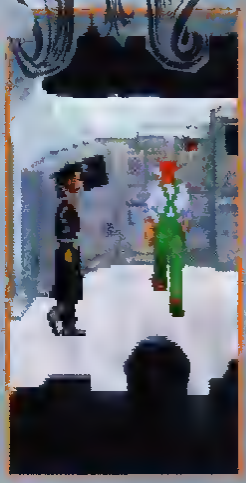
STEEL SKY

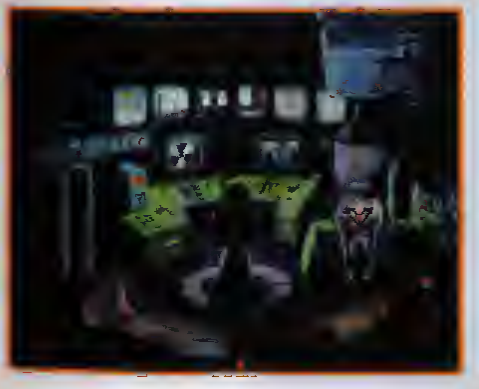
che du

maintenant et elle est suffisamment puissante pour offrir de nombreuses possibilités sur chaque écran. En passant avec le curseur sur un élément du décor particulier, vous verrez apparaître en effet son nom, ce qui permet de rapidement voir quels sont les détails importants.

En déplaçant votre curseur vers le haut de l'écran, apparaît une barre qui correspond é votre inventaire. Il suffit alors de cliquer sur un objet pour le prendre ou l'utiliser sur un élément de l'écran. C'est très simple et très intuitif !

Pour assurer à leur produit une touche définitivement originale, ils ont travaillé avec Dave Gibbons, un dessinateur renommé a qui nous devons surtout Les Gardiens, grand prix de la meilleure BD étrangère à Angoulême il y a quelques années, mais aussi les quatre tomes de Liberty plus de nombreuses participations é divers comics et œuvres hélas moins connues en France. Il a donc dessiné tous les écrans (près d'une centaine en tout), les graphistes de Revolution les scannant, les travaillant puis les mettant en couleur suivant les instructions de Dave Gibbons. Un travail long et acharné, mais qui comme vous pouvez le voir est largement recompensé par un style de graphisme sobre mais d'une efficacité redoutable.
De nombreuses animabons sur cheque écran rendent la tout vraiment vivant et on a vraiment l'impression d'évoluer dans un monde réel. Le scénario est l'élement clef de l'eventure, aussi resterons-nous très discrets quant à ses particularités mais sachez qu'une BD sera présente dans la boite de jeu, expliquant le début du jeu, sur laquelle s'enchaîne une présentation animés dans le jeu. L'auteur de la BD n'est autre que Dave Gibbons en personne et croyez-nous, ce qui pourrait passer pour un petit plus est en fart un cadeau qui vaut vraiment le détour. Voici un morceau de planche originale avent le mise en couleur. Nous devrions être eo mesure de tester le jeu de façon complète sur PC et Amiga (en 32 couleurs) d'ici fin septembre, avec peut-être une version spéciele 1200 a la clef ! ■





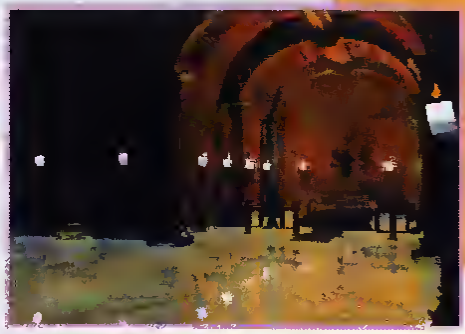
RETURN TO
Voyage au pay

Les plus anciens joueurs sur micro ne peuvent pas ne pas connaître le nom d'Infocom. Cette compagnie est en effet à l'origine des jeux d'aventures textes les plus fous des années 80. Qui n'a jamais entendu parler de The Hitchhiker's Guide To tha Galaxy, Wishbringer, Bureaucraty ou encore Zork 1, 2 et 3 ? Spécialisée dans le jeu d'aventure, Infocom nous avait habitué à des scénarios originaux et complexes. Rien à voir avec les jeux "simplistes" qui existent maintenant puisque les concepteurs devaient tout baser sur une histoire intéressante, la réalisation étant à l'époque loin d'être d'une grande qualité !

L'automne 93 est la date du grand retour d'Infocom, avec un nouveau produit inspiré de le saga Zork. Return To Zork vous plonge à nouveau dans l'univers fantasmagorique de ce monde, mélange de SF et de délire onirique. Aidé par un mystérieux personnages, vous retournez sur Zork pour une aventure encore plus folle et délirante que lors de vos précédents voyages ! Le jeu fera environ 30 Mo sur le disque dur et une version CD Rom PC sortira quasiment en simultané. Vous allez en prendre plein les mirettes et plein les esgourdes ! Le jeu sera totalement traduit en français à sa sortie, mis à part les nombreuses voix digitalisées lors des dialogues. Heureusement car il faudra les suivre attentivement pour y découvrir des indices ! Comme vous pouvez le constater, un gros effort semble avoir été fait sur la réalisation technique du produit, avec des techniques tout droit sorties de l'industrie cinématographique. Ainsi peut-on noter la présence d'acteurs professionnels, dont certains ont joué dans des films comme Passager 57, Twin Peaks, Flash Gordon... Toutes les voix ont été enregistrées en studio puis retravaillées pour obtenir une qualité irréprochable.

Si en France, la plupart de ces acteurs sont plutôt inconnus, je peux vous assurer qu'aux USA, ils en est autrement.

Les graphistes ont eux aussi mélangé dessins, personnages et images digitalisés, pour donner au produit un look résolument compétitif. Les mouvements des lèvres seront bien sûr synchronisés avec les voix, pour donner au joueur l'impression de se retrouver devant de véritables



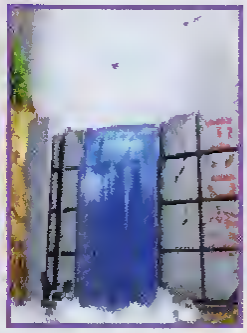
ZORK
s du bizarre !

individus. Les décors sont vraiment étranges et déroutants, mais d'une qualité parfaite et ils collent parfaitement au monde de Zork. Formes pas tout à fait euclidiennes, couleurs étrenges et situations incroyables seront le monde de Return To Zork.

En fait, tout l'intérêt des jeux d'aventure Infocom venait des scenarios, incroyablement complexes et donc passionnents ! Vous y rencontriez des personnages bizarres et il fallait faire preuve d'énormément de bon sens et d'intuition pour pervenir à résoudre les énigmes.
Activision et Infocom se sont donc attachées à développer une interface de jeu très puissante, gérée entièrement par un système d'icones dynamiques. En effet, suivant les objets que vous evez et que vous utilisez, vous aurez des icones differents vous indiquant les actions que vous pouvez faire. Lorsque vous rencontrez un vautour au début du jeu par exemple, vous pouvez lui parler, essayer de le prendre, lui donner un coup de poing...

Si vous ramassez une pierre qui traine par là, vous pouvez alors l'utiliser de plusieurs façons sur le vautour. Soit l'assommer avec, soit lui lancer, soit lui offrir, soit lui donner à menger...

Il s'agit epparemment d'une des interfaces les plus puissantes qu'il nous ait été donnée de voir, faisant de Return To Zork un produit très attendu !



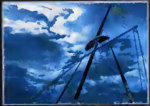
ALONE IN THE DAR

Des Mites au Lo

Après la tonitruante romance de Paceto, le bestiaire inspiré par Lovecraft frappe à la porte d'une nouvelle aventure. Alone in the Dark 2, le second fait dans l'ombre, arrive prochainement sur PC.

En moins d'une année, Alone in The Dark est devenu l'ultime référence du jeu d'aventure animé sur PC. Avec ce second épisode, les amateurs de sensations fortes vont être aux anges.

L'aventure donne suite au premier volume. Le héros est un jeune détective qui tente de percer les secrets d'une sombre disparition... Celle d'une petite fille innocente. Tous les indices récoltés guident notre homme vers une falaise au sommet de laquelle se dresse une mystérieuse bâtisse.

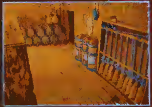


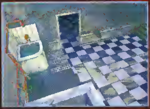
Dans le premier épisode, le joueur doit s'échapper d'une maison. Ici, il doit avant tout trouver une solution pour y pénétrer. L'édifice étant en effet lieu de quartier général à un gang de trafiquants, le scénario prenant part en pleine prohibition. Par la suite, le détective découvrira les dessous de l'affaire. Il y a des siècles, la falaise servait de repaire à une confrérie de pirates. Certains grimoires parlent encore d'une sorcière et des gardiens cachés qu'elle aurait contractés avec les Grands Anciens.

Le scénario de ce nouvel épisode place le héros en présence de créatures plus fidèles au Mythe de Cthulhu. Les araignées, les armures vivantes et autres zombies qui hantaient l'ancien sont remplacés par une pléthore d'individus possédés. Autre fait marquant, tous ces personnages possèdent leur propre personnalité et traits de caractère qui tendent à rendre le jeu plus "vivant".

Côté environnement, le héros découvre plus d'une centaine d'objets 3D divers et variés, autant d'éléments qu'il peut utiliser ou simplement déplacer. A noter également que les décors sont désormais agrémentés de multiples animations. En extérieur par exemple, la pluie se met subitement à tomber dans un ballet de pixels très réaliste.

En début d'article, nous précisions que le joueur endosse la peau d'un détective. Mais où est donc passée la jeune héroïne du premier épisode ? Les auteurs de cette nouvelle mouture ont préféré la mettre de côté afin de la ressortir dans la seconde partie du jeu. Nous aurons en effet la chance de diriger un second personnage en la personne de la petite fille kidnappée. Cette option donne à l'aventure une certaine fraîcheur avec une action beaucoup plus portée vers la stratégie et la ruse, la gamine ne pouvant utiliser d'armes pour vaincre ses tortionnaires.





Si la réalisation du jeu reste en elle-même assez semblable à celle d'Alone in the Dark, la quête s'annonce plus grandiose. Pour référence, le premier épisode ne rem-

Sur le 3615 GEN4, quand tu passes une minutes en 3615, tu ggne une minute en 3614. Et le 3614, c'est jusqu'à 10 fois moins cher !

...ente qu'un tiers de la masse scénarique du présent logiciel, Alone 2 compte également deux fois plus de décors que son aîné.
Si la prophétie du moine Hubert est respectée, l'ombre d'Alone in the Dark 2 devrait investir les étalages des revendeurs avant la fin de l'année.

ADELINE SOF

Interview des enfa

Lors [illegible] [illegible] Adeline Software [illegible]

Gen4 : [illegible] ?

Laurent : [illegible]

Didier : [illegible]

Yaël : [illegible]

Didier et Laurent : [illegible]

Yaël : [illegible]

Laurent : [illegible] F1.

Nous [illegible]

Gen4 : [illegible] ?

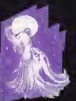
Eux : [illegible] "Monkey Island" [illegible] "Monkey Island 2" [illegible]

Gen4 : [illegible] ?

Eux : [illegible]

L'équipe d'Adeline Software en plein travail de remise en forme. L'occasion de découvrir les visages de Frank Reynal (The Big Boss), de Didier Chanfray et Yaël Barroz (graphistes) et de Laurent Salmeron (programmeur).

TWARE
nts de Derceto



Gen4 : Vous venez de recevoir une station Silicon Graphics pour développer vos futures productions. Que pouvez-nous dire au sujet de ce matériel ?
Eux : C'est une grosse machine [illegible] de processeurs [illegible] plusieurs de ces processeurs sont dédiés aux fonctions graphiques.

Nous travaillons actuellement avec une petite "version" en attendant l'arrivée d'un modèle plus puissant. La configuration dont nous disposons est équipée d'un processeur 64 bits à architecture RISC et cadencé à plus de 150 Mhz. Il est très difficile, en raison de ses multiples processeurs spécifiques, de quantifier l'apport d'une telle machine par rapport à une configuration PC. La résolution graphique usuelle est de 1280 X 1024 en 16 millions de couleurs.

Gen4 : [illegible] ?
Eux : Nous ne voulons pas [illegible] le public avec [illegible] graphiquement [illegible] actuelle [illegible] 3D Studio [illegible] un logiciel comme [illegible] les artistes [illegible] leur propre style [illegible] En dessin [illegible] toutes les animations sont [illegible] Essayer par exemple avec un [illegible] C'est physiquement impossible ! [illegible]

[illegible] reste toujours une référence. La Silicon Graphics nous servira avant tout à calculer rapidement les images de base. [illegible] déjà réalisé des "points logiciels" qui permettent d'exporter ces fichiers sur PC. Nous sommes également un peu déçus par les performances de cette machine. Elle est tellement puissante qu'elle [illegible] images. Il suffit par exemple de placer un "outil" [illegible] pour obtenir une animation [illegible]. L'avantage avec une Silicon Graphics est d'être toujours en avance d'une technologie sur les plates-formes [illegible]. Par le [illegible] d'une interface spécifique, elle permet également de s'initier à la réalité virtuelle.

Gen4 : Quel est votre [illegible] ?
Eux : Notre premier jeu sortira [illegible] fin 1994. [illegible] Frédérick et Christophe [illegible] un logiciel [illegible] Com. [illegible] son sujet. [illegible] lettres [illegible] personnes [illegible] plaignent que ce jeu [illegible] OS/2 [illegible] ne tourne pas sur les PC [illegible] nouvelle version.

PREMIER MAIL ORDER

	AMIGA	ST	PC
1869	199		279
3D CONSTRUCTION KIT 2	349	349	349
7TH GUEST – CDROM	–	–	449
A TRAIN	249	–	299
ACES OF THE PACIFIC	–	–	299
ACES OVER EUROPE	–	–	299
ADDAMS FAMILY	179	179	–
ALIEN BREED SPECIAL ED	99	–	–
ANOTHER WORLD	199	199	229
A320 AIRBUS (EUROPE)	249	249	329
A320 AIRBUS (USA)	249	249	329
A320 APPROACH TRAINER	249	249	279
ALONE IN THE DARK	–	–	299
AMBERMOON	199	199	229
ANCIENT ART OF WAR	249	–	299
ANIMATION CLASSICS	299	–	299
APOCALYPSE	199	–	
AQUATIC GAMES	199	–	
ARABIAN KNIGHTS	199	–	
ARCHER MACLEANS POOL	199	199	229
ASHES OF THE EMPIRE	249		299
ASSASSIN	199		
ATAC	220		299
AV8B HARRIER ASSAULT	229	249	299
AWARD WINNERS	199	199	279
B17 FLYING FORTRESS	249	299	249
BAT 2	199	199	249
BATTLETOADS	179	–	199
BATTLE ISLE	169	–	229
[illegible]	199		
BLUES BROTHERS	69		84
BODY BLOWS	199	–	–
BUZZ ALDRIN INTO SPACE	–	–	279
CAMPAIGN	249	249	299
CAMPAIGN MISSION DISK	129	129	139
CAMPAIGN 2	249	249	299
CAESAR	249	249	299
CAPTAIN DYNAMO	–	–	99
CAR & DRIVER	–	–	299
CASTLES II	–		249
CELTIC LEGENDS	199	–	229
CHAMPIONSHIP MANAGER	199	199	199
CHAOS ENGINE	199	199	–
CHUCK ROCK	139	–	–
CHUCK ROCK 2	179	–	–
CIVILISATION	249	249	299
COMBAT AIR PATROL	199	–	–
COMBAT CLASSICS	229	–	229
COMMANCHE MAX OVERKILL	–	–	349
COMMANCHE MISSION DISK	–	–	199
COOL CROC TWINS	149	149	149
CREEPERS	179	–	199
CURSE OF ENCHANTIA	229	–	249
DARK SEED	229	–	249

	AMIGA	ST	PC
DELUXE PAINT 4 AGA	649	–	–
DESERT STRIKE	229	–	–
DIZZY COLLECTION	169	139	169
DIZZY EXCELLENT ADVENTURES	169	159	–
DREAM TEAM	179	159	199
DOODLEBUG	179	139	–
DUNE II	199	–	249
DUN. MAST/CHAOS STRIKES	249	249	
DYNABLASTER	199	199	249
ELITE PLUS	–		249
EPIC	199	199	229
EYE OF THE BEHOLDER	199	–	229
EYE OF THE BEHOLDER 2	229	–	249
EYE OF THE BEHOLDER 3		–	279
FALCON 3.0	299	–	349
FALCON 3.0 OPERATION TIGER	–	–	199
F15 STRIKE EAGLE 2	229	229	229
F15 STRIKE EAGLE 3	–	–	299
F117A NIGHTHAWK	–		349
F16 COMBAT PILOT	89	89	99
FANTASTIC WORLDS	229	299	249
FA PREMIER LEAGUE FOOTBALL	179	179	199
FIELDS OF GLORY	–	–	299
FIRE FORCE	199	–	–
FIRE AND ICE	169	159	199
FIREHAWK	129	129	–
FIRST SAMURAI	–	–	229
FIRST SAM. MEGA LO MANIA	199	199	–
FLASHBACK	229	–	249
FLIGHT SIMULATOR 4	–	–	349
FLIGHT OF THE INTRUDER	99	99	99
FOOTBALL CRAZY (ANCO)	169	169	
FORMULA ONE GRAND PRIX	229	229	299
FRONT PAGE SPORTS F'TBALL	–		249
GOAL	179	199	
GOBLINS 2	199		229
GRAHAM GOOCH CRICKET	199	199	–
GUNSHIP 2000	229	249	299
GUY SPY	199	199	249
HARPOON	249	–	299
HARPOON BATTLESET 3	89	–	139
HARPOON BATTLESET 4	89	–	139
HARPOON SCENARIO EDITOR	149		159
HARRIER JUMP JET	249	–	299
HEIMDALL	199	199	249
HISTORY LINE (1914-1918)	299	–	249
HOOK	249	249	229
HUMAN RACE	199	–	249
IK+	79	79	–
INCREDIBLE MACHINE	–	–	249
INDY ATLANTIS ADVENTURE	199	–	199
INNOCENT UNTIL CAUGHT	–	–	279
INT OPEN GOLF CHAMPIONSHIP	199	–	199
JACK NICKLAUS GOLF	99	–	–

	AMIGA	ST	PC
J NICKLAUS UNLIMITED GOLF	199	–	129
J NICKLAUS COURSE DISK 4	59	–	59
J NICKLAUS COURSE DISK 5	69	–	59
JAGUAR XJ220	179	–	–
JIMMY WHITES SNOOKER	229	229	279
JOE MAC CAVEMAN NINJA	199	–	249
JOHN MADDEN	179	–	–
JOHN MADDEN 2	–	–	229
JORDAN IN FLIGHT	–	–	209
KGB	249	–	295
KICK OFF 2 ½ MEG	–	69	–
KICK OFF 2 1 MEG	99	–	–
KICK OFF 2 FINAL WHISTLE	79	79	–
KICK OFF 2 GIANTS OF EUROPE	99	–	–
KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE	79	–	–
KICK OFF 2 WINNING TACTICS	99	59	–
KNIGHTS OF THE SKY	249	249	299
LASER SQUAD	199	–	229
LEGEND	249	199	249
LEGEND OF KYRANDIA	249	–	249
LEMMINGS OH NO MORE	249	249	249
LEMMINGS 2 (THE TRIBES)	199	299	249
LETHAL WEAPON	199	199	229
LEGENDS OF VALOUR	279	–	349
LIBERATION	299	–	249
LINKS	249	–	279
LINKS 386 PRO	–	–	299
LINKS BANFF SPRINGS	–	–	159
LINKS BARTON CREEK COURSE	–	–	139
LINKS BAYHILL COURSE	–	–	139
LINKS BOUNTIFUL COURSE	139	–	139
LINKS FIRESTONE COURSE	139	–	139
LINKS HYATT COURSE	–	–	139
LINKS MAUNA KEA COURSE	–	–	139
LINKS TROON NORTH COURSE	–	–	139
LOMBARD RAC RALLY	69	69	69
LOTUS TURBO CHALLENGE 1	69	69	–
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	79	–	–
LOTUS TURBO CHALLENGE 3	179	199	–
LURE OF THE TEMPTRESS	179	179	199
MACDONALDS LAND	179	299	199
MAELSTROM	249	–	299
MARIO IS MISSING	279	–	279
MEGATRAVELLER 1	199	199	229
MEGATRAVELLER 2	199	199	229
MICRO MACHINES	149	–	–
MICROPROSE GOLF	299	299	279
MOONSTONE	199	–	249
MOONWALKER	79	79	79
N FALDOS C'SHIP GOLF	229	–	–
NIGEL MANSELLS WC	179	179	199
NO SECOND PRIZE	179	179	–
OPERATION WOLF	79	79	–
PACIFIC ISLANDS	199	199	249

	AMIGA	ST	PC
PANG	89	89	–
PATRIOT	–	–	279
PERFECT GENERAL	249	–	279
PGA TOUR GOLF +	199	–	229
PINBALL DREAMS	199	–	299
PINBALL FANTASIES	299	–	–
PINBALL MAGIC	89	–	99
POPULOUS 2 +	249	–	299
POPULOUS 2 (1MB)	–	199	–
POPULOUS 2 (512K)	–	199	–
POWERMONGER	199	199	229
POWERMONGER WW1 DATA DISK	99	99	–
PREMIER MANAGER	199	199	229
PRINCE OF PERSIA	89	89	99
PUTTY	199	–	–
R-TYPE	79	89	–
RAGNAROCK	249	249	299
RAILROAD TYCOON	199	199	249
RAINBOW ISLANDS	79	79	–
RAMPART	159	199	–
REACH FOR THE SKIES	249	249	299
RED BARON MISSION BUILDER	–	–	159
RISKY WOODS	229	–	249
ROAD RASH	199	–	–
ROBOCOP	79	79	–
ROBOCOP 2	79	79	–
ROBOCOP 3	199	199	199
ROBOSPORT	249	–	249
SABRE TEAM	229	–	249
SECRET OF MONKEY ISL.	199	199	199
SECRET OF MONKEY ISL. 2	249	–	249
SENSIBLE SOCCER 1.1 92/93	199	299	299
SHADOW OF THE COMET	–	–	299
SHADOW PRESIDENT	–	–	249
SHUTTLE	199	199	249
SILENT SERVICE 2	229	229	249
SIM ANT	–	–	249
SIM CITY DELUXE	249	–	249
SIM CITY/POPULOUS	299	299	299
SIM EARTH	249	–	299
SIM LIFE	229	–	249
SLEEPWALKER	229	229	–
SOCCER STARS COMPILATION	199	199	199
SPACE CRUSADE + DATA DISK	209	199	199
SPACE HULK	–	–	279
SPACE LEGENDS	229	–	249
SPACE QUEST 5	–	–	349
SPEAR OF DESTINY	–	–	229
SPECIAL FORCES	199	299	229
STAR TREK 25th ANNIVERSARY	–	–	249
STRATEGY MASTERS	199	199	199
STREETFIGHTER 2	199	299	199
STRIDER	79	79	–
STRIKE COMMANDER	–	–	279

	AMIGA	ST	PC
STRIKE COMMANDER (SPEECH)			149
STRIKER	199	199	–
STRIP POKER 2 + DATA DISK	99	99	–
STUNT CAR RACER	99	99	99
STUNT ISLAND	–	–	299
SUPER CAULDRON	159	–	–
SUPERFIGHTERS	199	199	229
SUPERFROG	199	–	
SUPER TETRIS	229	–	229
SWITCHBLADE 2	79	–	
TASK FORCE 1942	–	–	299
THE GAMES ESPANIA 92	199	199	–
THE GREATEST	199	199	249
THE HUMANS	199	–	249
THE LEGACY	–		299
TEENAGE MUTANT NINJA TLES	99	–	99
TORNADO	–	–	299
TRODDLERS	199	–	–
TROLLS	199	–	199
TURRICAN	79	79	–
ULTIMA UNDERWORLD	–	–	299
ULTIMA UNDERWORLD 2	–	–	299
ULTIMA 7 (THE BLACK GATE)	–	–	299
ULTIMA 7 (THE SERPENT ISLE)	–	–	299
VEIL OF DARKNESS	–	–	279
V FOR VICTORY 1	–	–	249
V FOR VICTORY 2	–	–	249
V FOR VICTORY 3	–	–	249
WALKER	199	–	–
WAR IN THE GULF	199	199	249
WAYNE GRETZKY 3	–	–	299
WHALES VOYAGE	299	–	279
WING COMMANDER 1	229	–	149
WING COMMANDER 2	–	–	299
WING COMMANDER 1 DELUXE	–	–	349
WING COM. 2 SPECIAL OPS 1	–	–	149
WING COM. 2 SPECIAL OPS 2	–	–	149
WORLD CLASS RUGBY (5 NAT)	129	129	129
XENOBOTS	–	–	279
X WING	–	–	299
ZOOL	199	199	249

DISQUETTES 3.5

	TDK/VERBATIM EN BOITE		PRECISION EN BOITE		SANS MARQUE SANS BOITE	
	DS-DD	HD	DS-DD	HD	DS-DD	HD
10+	69	91	54	69	49	55
20+	129	179	119	179	89	99
50+	299	429	269	299	209	239

Pour commander, veuillez envoyer un cheque bancaire ou le numero de votre carte de credit (MasterCard, Visa, Carte Bleue) et indiquant la date d'expiration, a:

Premier Mail Order, Dept. G401, Tinkler Side, Basildon, Essex SS14 1LE, Angleterre.

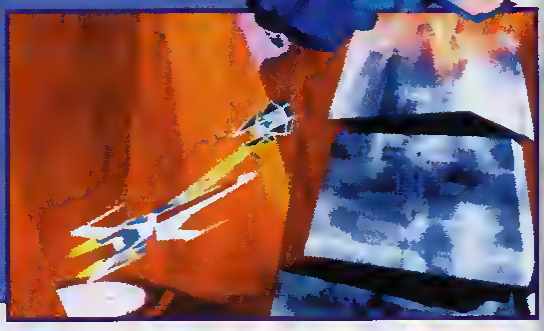
Commandes Telephoniques: 19.44.268.271.172 Lun-Vend 10H00 à 20H00, Samedi & Dimanche 11H00 à 17H00. Fax: 19.44.268.271.173

Nos prix et notre service sont bon, mais notre Francais est tres mauvais! Mais si vous avez besoin de telephoner avec une question en Francais seulement le meilleur jour est Mardi. Frais de porte est compris. Les prix que vous regardez ici sont les prix q'on doit payer.

Attention c'est parti pour les News en vrac !

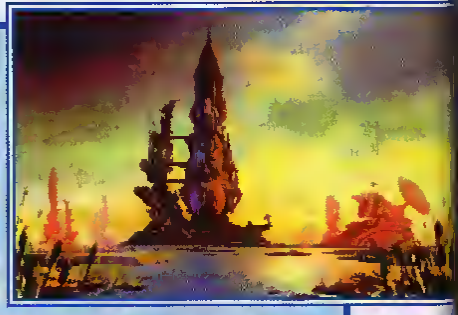
JOUER A STAR WARS POUR DE VRAI !

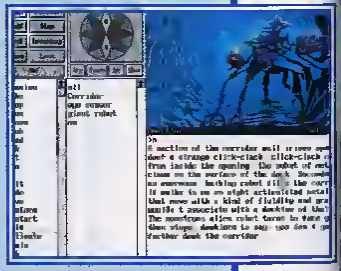
Vernost est le nom d'un jeu d'arcade de la même veine que Battle Tech mais en version largement améliorée ! Plusieurs joueurs peuvent en effet participer à des missions qui s'inspirent complètement du monde de Star Wars. Chacun aura dans sa cabine et pourra communiquer par radio avec les autres, mais aussi vivre de passionnantes missions en même temps que les autres joueurs. Vous pourrez ainsi piloter des X-Wings dans des canyons, affronter les Tie Fighters et des taitenes au sol. Disponible seulement au Japon cet été, ce système devrait connaître un rapide succès. Priez avec nous très fort pour que ce produit débarque enfin en France ! C'est vrai, on est toujours à la traîne !



DERNIERES DE CHICAGO

Voici en effet deux produits de Legend Software, qui pour le premier est prévu pour cet été et pour novembre en ce qui concerne le deuxième. Commençons par la suite de Gateway. Ce jeu d'aventure superbe était en effet basé sur l'œuvre monumentale de Frederick Pohl, romancier de talent, qui est à l'origine de plusieurs ouvrages de SF (traduits en français et disponibles dans la collection J'Ai Lu), récompensés par les prix Hugo et Nebule. L'histoire tourne autour de la disparition d'une race extra-terrestre omnisciente, les Heechees. Dans Gateway 2 : Homeworld, vous allez enfin découvrir le monde natal des heechees, grâce à une aventure fabuleuse, qui vous fera traverser des aventures mouvementées. La réalisation a'est encore améliorés et il ne reste plus qu'à souhaiter que pour une fois, le jeu soit traduit en français.





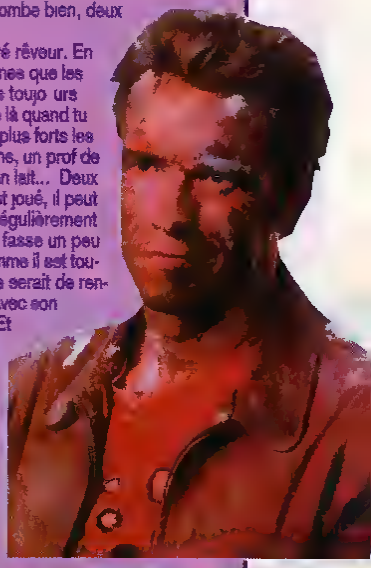
Companions Of Xanth est un jeu d'aventure utilisant une nouvelle interface, beaucoup plus conviviale que celle de Gateway. Cette fois-ci, Legend software e utilisé le monde créé par un autre écrivain de talent, Piers Anthony, qui est l'auteur de 17 nouvelles se déroulant dans un monde imagineire peuplé d'elfes, d'ogres et de démons. Les graphismes sont de toute beauté et on peut s'attendre à découvrir un très bon produit d'ici le fin de l'année.

Retrouve le monde informatique
en direct sur 3615 GEN4, tape *DIA !

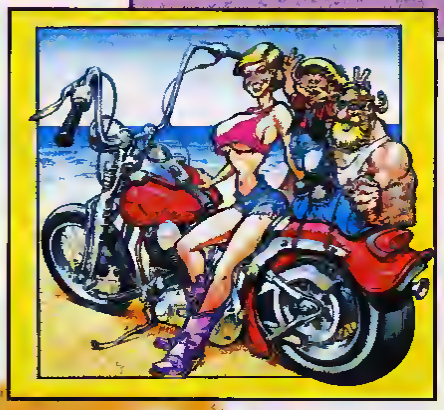
-RENCONTREZ VOS HEROS

Voilà un rêve que chacun aimerait voir se réaliser. Rencontrer ses idoles. Ça tombe bien, deux films arrivent qui traitent de ce sujet.

Le premier, c'est Sidekicks. Barry Gabrewsky (Jonathan Brandis) est un sacré rêveur. En classe, il passe son temps à vivre des aventures, toutes plus dangereuses les unes que les autres : un coup, il est dans la forêt tropicale, un coup en plein Far West, mais toujours avec son héros, Chuck Norris. "Tu as besoin de moi ? J'arrive. Je serais toujours là quand tu m'appelleras", dit-il à Chuck après l'avoir aidé contre une centaine de Ninja tous plus forts les uns que les autres. Ou alors Barry est un tireur d'élite : dans un saloon, Kelly Stone, un prof de karaté sadique, changé pour la circonstance en Cow boy, l'empêche de boire son lait... Deux ou trois intimidations avec son arme, quelques coups de poings et hop ! le tour est joué, il peut boire tranquillement en compagnie de son copain Chuck. Evidemment il sauve régulièrement une jolie brune, qui n'est autre qu'une des ses profs, Noreen Chen. Le seule qui fasse un peu attention à lui d'ailleurs. Il faut dire que Barry est asthmatique, assez grevement. Comme il est toujours malade, il n'a pas beaucoup de copains. Alors il rêve. Enfin, le rêve suprême serait de rencontrer Chuck Norris, en vrai. Qui sait ? En attendant, sa vie va changer. En accord avec son père, l'oncle de sa prof Noreen Chen, lui donne des cours de karaté. C'est dur. Et cette sacrée maladie qui le ronge... Mais il en veut Barry. Cet espèce d'imbécile de Randy Ceffini, qui passe son temps à l'humilier, verra bien qui est le plus fort. Et puis, il aimerait bien plaire un peu plus à Lauren, sa seule copine de classe...



Alors, va-t-il réussir à vaincre et, peut-être, à rencontrer son héros? Allez voir le film et vous le saurez... "Sidekicks" est vraiment sympa, plein d'humour et ne se prend pas une seconde au sérieux. Sans parler des supers combats de karaté ou des 9 briques que le "malingre" Barry réussi à casser à la main !!! Le film de Aaron Norris, avec Chuck Norris, Jonathan Brandis, Beau Bridges, sort le 28 juillet.Le second film sort le 11 août, et il s'agit de Last Action Hero, le nouveau film de John "Piège de Cristal" McTiernan, avec Schwarzenegger. Un gamin, fan de Jack Slater (Schwarzy), un héros comme il n'en existe qu'au cinéma, tombe sur un billet magique qui lui permet de rejoindre son héros dans des aventures aussi incroyables que variées. Hélas ! Des méchants "typiques" tombent sur le billet et repartent dans le monde réel... Slater les poursuit, mais il doit faire attention à ce monde "réel", où les balles tuent pour de vrai. Le film s'annonce à la fois drôle et explosif, mais nous reviendrons dessus dans notre numéro de rentrée, d'autant plus que Psygnosis prépare le jeu. En effet, suite à son rachat par Sony, la compagnie bénéficie de toutes les licenses des films Sony (donc Columbia). Le jeu sortira sur Amiga et PC, mais aussi sur plusieurs formats CD-Rom.



LITTEUL KEVIN - Coyote

Litteul Kevin est petit mais a déjà une Harley à sa taille. Normal, son père est un biker pur et dur. Et sa mère est un vrai canon hyper-sexy. Avec des parents comme ça, Litteul Kevin ne s'ennuie pas une seconde et nous non plus . On a de quoi s'éclater tout au long de cette BD. Dans un style proche des Gotlib et Maëster, Coyote frappe fort pour un premier essai.

Fluide Glacial

LA LEGENDE SPATIALE

Cette superbe compilation éditée par Empire n'est pas des plus intéressants. En trois titres, elle explore la galaxie sous toutes ses coutures. A commencer par Megatraveller 1, un jeu de rôle futuriste aux personnages assez complexes. Même si l'environnement graphique date un peu, le scénario reste très riche. Le second titre se nomme Wing Commander. Faut-il en dire plus ? Quant au troisième, Elite Plus, il fait partie intégrante de l'histoire de la micro. Module d'exploration spatiale, simulateur de vol, de combat, gestionnaire de commerce, jeu de rôle, Elite entre allègrement dans toutes ses catégories. Lorsque l'on parle d'aventure spatiale, on ne peut omettre ce titre memorable.

Au final, Space Legends est une redoutable compilation qui devrait faire vibrer le cœur des capitaines au long cours galactiques. Disponible sur Amiga et PC.

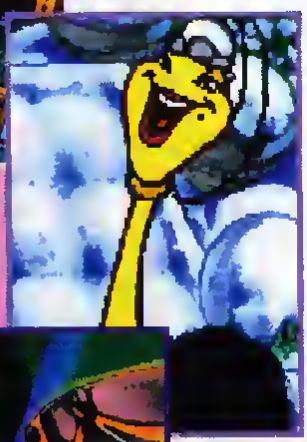
N E W S

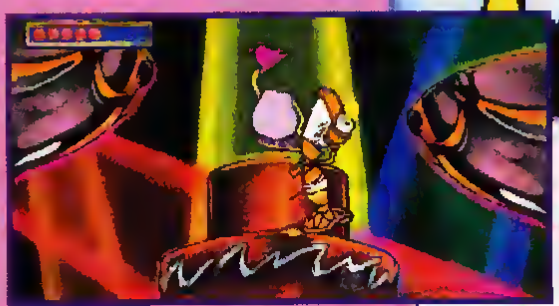
AIE DIT DOOM

Les auteurs de Wolfenstein 3D n'ont pas fini de nous surprendre. Après leur formidable production, ils se sont en effet attelé à l'élaboration d'un nouveau produit appelé Doom. Le premier épisode devrait être un shareware et il faudra donc cotiser pour recevoir les deux épisodes suivants ! Il s'agit cette fois d'un scénario se déroulant dans le futur et vous devrez dans un premier temps enrayer l'invasion de votre base par des aliens particulièrement agressifs. La suite de vos aventures vous emmènera dans une autre dimension. De l'action pure et dure avec dans un premier temps de nets progrès dans la réalisation. En outre il sera possible de jouer à quatre en même temps, soit en essayant de s'entretuer soit en jouant la partie en solitaire, considérant les autres joueurs comme des ennemis potentiels.

LA BELLE ET LA BETE VOUS ATTEND

Lorsque vous lirez ce magazine, le jeu La Belle Et La Bête, développé par Infogrames, sera déjà sorti depuis quelques temps. Nous l'avons reçu trop tard pour pouvoir le tester, mais voici quand même de quoi vous faire envie. Il s'agit d'un produit sympathique, offrant des animations de toutes beautés. Vous retrouverez tous les personnages du superbe dessin anime de Walt Disney, ainsi que les themes musicaux entraînants ! Le jeu s en fait été prévu pour les plus jeunes, avec plusieurs petits jeux d'arcade et de reflexion. Vous devrez par exemple retrouver dans le jardin des couples de fleurs Dans la lingerie, vous devrez classer les vêtements par série de trois de la même couleur... La realisation est réussie et le jeu devrait enormément plaire aux tout petits, les grands pouvant tout de même y jouer pour le plaisir, mais ils la finiront en moins d'une heure

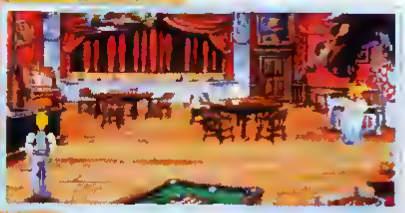




Retrouve le monde informatique
en direct sur 3615 GEN4, tape *DIA !

LES FRANCAIS A LA CONQUETE DE L'OUEST

Il y a des mois en effet où les bonnes surprises affluent et en voici une de chez Sierra avec l'annonce de la version française de Freddy Pharkas pour très bientôt. Vous allez donc pouvoir vivre les aventures mouvementées d'un pharmacien du Far West beaucoup plus facilement et apprécier ainsi le dernier ne des jeux d'aventure Sierra.



LE CRIME NE PASSERA PAS !

Dans les arrivages tardifs de bouclage, nous pouvons aussi citer Blue Force, le jeu d'aventure animé de Tsunemi, conçu par Jim Walls, ex-flic américain et ex-Sierra On Line. Le jeune Ryan est un flic qui vient tout juste d'arriver dans son premier commissariat. Son père y sévissait d'ailleurs auparavant avant d'être mystérieusement abattu, il y a de cela 11 ans. Vous devrez dans un premier temps assurer quelques interpellations de routines, avant de vous retrouver plongé en pleine aventure policière, avec un scénario plutôt complexe. Quoi qu'il en soit, nous vous promettons un test complet fin août, en même temps que toute une floppee d'autres produits !

CHARLY - Magda/Lapière

Charly est la suite de l'histoire de ce petit garçon jouant avec la mort, sans en être responsable. Une maquette de vaisseau spatial est l'auteur de ses déboires. Deux tomes de cette série sont déjà parus et on espère une longue serie pour cette BD mignonne comme tout. Dupuis-Repérages

ROBOCOP III

Pour une fois, voici un film dont le jeu est sorti 2 ans avant. Incroyable, non ? Que c'est-il passé ? Ocean a sorti le jeu 3 mois avant la sortie du film, mais surtout 2 mois avant le dépôt de bilan d'Orion, qui a retardé Robocop 3 jusqu'à aujourd'hui. Bref, le jeu, réalisé par D.I.D., dont nous vous présentons les magnifiques Inferno et T.F.X. dans ce numéro, était excellent, et parfaitement adapté du film.

Il est de retour. Le fameux, l'indescriptible, le redoutable ROBOCOP (Robert Burk). Pour le 4ème... 5ème... Mais non, seulement pour le troisième fois. En attendant les prochains. Autant le second était hyper-sanglant et violent, autant celui-ci reste dans le limite du raisonnable. Là, pas d'enfants qui se font tuer. Mais rassurez-vous, Robocop est toujours le justicier des nobles causes et beaucoup de "très" méchants se font massacrer. En l'occurrence, les très méchants sont ceux de l'OCP. Etonnant, non ? Souvenez-vous de "Robocop 2" : sur leurs ordres, le policier du futur élimine les trafiquants de drogue de Detroit, ville corrompue, afin de construire à la place Delta-City.

Cette fois-ci, les dirigeants de l'OCP n'ont pas lâché le morceau, pour reconstruire la ville, ils expulsent et, au besoin, tuent les habitants. Comme Robocop a été programmé, avant tout, pour protéger les innocents, il oublie carrément l'OCP et se lie avec un groupe de résistants. Tout cela devient trop dangereux pour l'Entreprise, elle décide de reprogrammer notre super flic. Mais son "médecin", le docteur Lazarus (Jill Hennesy), refuse et se range du côté de la population. Les résistants, dirigés par Bertha (CCH Pounder) aidée de Nikko (Remy Ryan), véritable génie de l'informatique qui réussit d'étonnants miracles... à distance (!), ont trois jours pour anéantir l'OCP. La lutte va être rude, courses poursuites, explosions, trahisons... le totale quoi. Mais Robocop les protègent, avec une arme en plus : il vole ! C'est l'une des grandes nouveautés du film. Une autre de taille. Robocop retrouve son âme .. Hé oui, parce qu'il ne faut pas oublier que l'ex-Murphy est 50% robot et 50% human, donc il a encore des souvenirs... Allez voir le film si vous ne me croyez pas !

De Fred Dekker, avec Robert Burke, Jill Hennesy, Remy Ryan... Sortie le 7 juillet

NEWS

PUMP UP THE VOLUME

Dans un campus, aux Etats-Unis, les élèves vivent au rythme des renvois et des injustices perpetrés par leur censeur, une femme assoiffée de pouvoir. Un jour, sur une radio amateur, ils entendent une voix, celle de Harry le Trique (Christian Slater). Personne ne le connait. Seule Nora (Ellen Greene) va percer e jour son identite ; c'est un élève. Lubrique la nuit, Harry le Trique passe inaperçu le jour, par excès de timidité. Tous les soirs Harry fait de la provocation et parle de liberté. Rapidement, il devient l'idole du campus. Mais, quand un élève se suicide après lui avoir téléphoné, Harry ne sait plus quoi faire. Les événements le dépassent... Doit-il continuer son émission ou l'arrêter avant qu'il ne soit trop tard pour lui et pour le campus? Mais Harry ne peut plus reculer et, au nom de la liberté, le propret campus devient un véritable champ de bataille. Avec Pump Up The Volume vous êtes sûr de passer un moment drôlement agréable. – De Allan Moyle (Gaumont Columbia Tristar - Vente)

EUROPRESS PENSE A VOUS

Vous êtes tres nombreux à ubliser AMOS et son compilateur pour créer vos propres logiciels, aussi bien professionnels que personnels ! Voici la toute nouvelle version du compilateur AMOS Professionel qui offre plus de 200 nouvelles commandes et des tonnes de fonctionnalites. Il est bien sûr compatible avec AMOS, Easy AMOS et AMOS Professionnel et fonctionne sur tous les AMiga (du 500 au 4000) avec 1 Mo de mémoire. Et que pensez-vous d'un simulateur de jardin pour vous occuper cet ete et vous preparer pour l'automne, periode d'activité fébrile dans tous les lopins de terre français ? BBC gardener's World 3D Designer est un produit de gestion écologique de votre jardin qui vous permettra de creer un mignon petit terrain, puis d'y planter à peu près tout ce que vous voulez. Vous aurez toutes les informations voulu sur des centaines d'arbres, de fleurs... auxquels vous pourrez ajouter vos propres élements. Des dizaines de renseignements sur chaque végétal permettront de savoir ou les planter, quand, savoir leurs points faibles . Bref, un outil très amusant qui pourra vous occuper des heures durant. Vous pourrez même sortir sur imprimante vos essais. A acheter absolument si vous possédez un jardin vierge sur lequel vous voulez planter diverses plantes et arbres.

FESTIVAL DE l'IMAGE ANIME A PARIS, C'EST GRATUIT !

Du 5 juillet au 27 août, se tiendra en plein cœur de Paris, un festival de l'Image Animé. Images de synthèse, dessins animés, cinéma expérimental et vidéo de création seront présentés pendant près de deux mois au public. Se déroulant du lundi au vendredi a 13h00, 14h30, 16h00 et 17h30. L'accès est gratuit dans la limite des places disponibes (une centaine) et la manifestation se déroulera au 10/12 rue Surcouf, 75007 PARIS. Pour tout renseignement complémentaire, téléphonez au 45-56-66-36. Ne manquez-pas cette occasion de voir ce que seront peut-être les jeux vidéos d'ici quelques années !

MUTANTS-X ET X-MEN

[illegible]

MANGECŒUR / LA CHRYSALIDE DIAPREE - Andreae/Boisset

[illegible] papillon dont la larve grandit dans le [illegible] vie bascule. Pour l'aider à sauver son grand-père la marionnette-chat va s'0animer et la conduire sur les traces du terrible Manpecœur. Un conte fantastique fait de reves et de douceur avec de superbes dessins. Vents d'Ouest

Ce qui est bien avec King Quest, c'est qu'il y en a beaucoup. Et qu'en plus les soluces des 2, 3, 4 et 5 sont sur le 3615 GEN4.

STRATEGIES EN FURIE

Cette compilation de Microïds comprend trois titres forts Dominium tout d'abord, un jeu mélangeant wargame, gestion et stratégie aux confins de la galaxie Supremacy est lui un jeu vraiment orienté vers la gestion de planètes pour étendre votre empire stellaire malgré la vive opposition d'adversaires de plus en plus coriaces. Realms enfin est un jeu se déroulant lui dans un temps médieval. Il faut assurer a son royaume une survie et une expansion rapide malgré la présence d'un ou de plusieurs ennemis (humains, elfes, nains..). Il faut aussi bien gérer les ressources de ses villes que les mouvements de ses troupes pour enéantir toute opposition. Avec une vue du terrain en 3D sur lequel vous verrez vos troupes se deplacer, vos unites combattre l'ennemi, Realms représente un excellent moyen de se prouver sa valeur de stratege ! Une compilation explosive pour des centaines d'heures de reflexion. Disponible sur Amiga, PC et ST

DRAGON-L'HISTOIRE DE BRUCE LEE

NEWS

SUPER MARIO CREVE L'ECRAN

• LA LEGENDE

Le heros de Nintendo est un des plus vieux personnages du jeu vidéo. Souvenez-vous de ses debuts, dans le très célebre Donkey Kong. Déjà, notre valeureux plombier partait à la rescousse d'une belle jeune fille, enlevée par un méchant gorille. Le jeu fit un carton dans les salles d'arcade, et Nintendo s'empressa de produire un bon nombre de petits jeux LCD portables avec notre Mario favori. Ensuite, arriva Super Mario Bros, qui voyait l'arrivée de Luigi, le frère de Mario, dans une farouche lutte pour renverser des tortues, crabes et autres bestioles étranges. Enfin, Nintendo commença sa fameuse série sur NES, qui devait ensuite continuer sur Super Nintendo. Le personnage, veritablement lié au géant japonais, fait d'ailleurs des appartions dans d'autres jeux : le Tennis ou le Golf sur GameBoy et Super Mario Kart bien sûr. Au final, il acquiert une telle popularité que les éditeurs le font apparaître sur micro. Ainsi, après Mario Teaches Typing, un utilitaire pour apprendre à taper au clavier, voici Mario is Missing, chez Software Toolworks (éducatif). Mario, star internationale du jeu vidéo, arrive enfin sur les grands ecrans.

• LE FILM SURPRISE

"Super Mario Bros", c'est presque comme le jeu (bien connu de tous) mais en vrai. D'abord, Mario (Bob Hoskins) et Luigi (John Leguizamo) sont réels, ce sont des humains quoi, pas des bonshommes animés, et ils sont toujours les rois de la plomberie. Ensuite, il y a effectivement quelques petits dinosaures, mais pas de tortues et pas plusieurs mondes différents (évidemment). Il n'y en a que deux. La comparaison s'arrête là. Les deux mondes : Brooklyn, lieu de residence des deux frères, sur Terre, et un monde parallèle à Brooklyn dont les hommes descendent de .. dinosaures. Dans ce monde il y a Koppa (Dennis Hopper), le président. Un fou furieux mi-homme, mi-lezard qui a décidé de conquérir la terre sous prétexte que ce sont les dinosaures qui auraient dû le peupler... Un fou, quoi ! En fait, tout s'est passé il y a quelques millions d'années quand un météorite géant changea la vie des dinosaures. On les croyait morts, mais pas du tout ! Ils sont là et bien vivants et à travers Koppa, ils veulent revenir sur Terre..

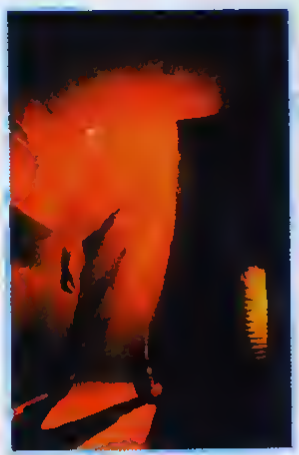
Donc, partant de cette base, Mario et son frère se retrouvent embringués dans cette histoire, tout à fait par hasard. Tout cela parce que Luigi est tombé amoureux d'une archéologue, Daisy (Samantha Mathis), et qu'elle a disparu mystérieusement. Ils partent donc à sa recherche. Arrivés sur les lieux des fouilles archéologiques, ils découvrent un mur bizarre. Il est mou et parle .. Enfin, disons que Mario et Luigi entendent Daisy à travers ce mur . Luigi fonce droit dessus et y rentre comme dans du beurre. Mario le suit. Ils se retrouvent à "Dinohattan", la ville du fou de tout à l'heure. Pas génial comme ville. Même assez dégoûtante. Il n'y a pas de ciel, les gens sont déformés, agressifs et l'ensemble est rempli d'une mycose qui recouvre tout d'une espèce de toile blanchâtre et gluante. Beurkk... Et le pire, pas de Daisy. Ils ne savent pas vraiment où aller et personne ne peut les aider. Mais ils comprennent vite que Koppa à quelque chose à voir avec l'enlèvement de la belle. Il a l'air de rechercher une pierre appartenant à Daisy : seul ce caillou permettra le réunion des deux mondes. Non seulement il faut esuver la douce, mais la Terre aussi... C'est le début d'une folle course à travers la ville. Ils sont poursuivis par les Goombas, des clônes de dinolézards, immenses, à écailles verdâtres, pas franchement sympathiques. Tous les moyens sont bons pour leur échapper : bottes fusées, pistolets "dé-voluants" . Simplement armés de leurs outils de plombiers, Mario et Luigi vont affronter l'impossible. Ils font de drôles de rencontres, comme Yoshi, le bébé roi Tyrannosaure, aussi dangereux que mignon. Ou cette énorme femme se déplaçant dans les airs, qui leur vole la fameuse pierre mais qui finira par les aider.. par amour pour Mario.

Sacres bonshommes que ces deux là. Mario et Luigi nous entraînent dans leur histoire à cent à l'heure. Humour (le coup de la bo-bombe est génial) et effets spéciaux garantis. Après nous avoir fait craquer en petit format, ils continuent avec le film. C'est du jeu vidéo grandeur nature dans un monde où tout peut arriver. Avez-vous déjà vu un roi se faire transformer en mycose ? Au final, le film est divertissant et en surprendra plus d'un. Allez, laissez tomber vos manettes et partez pour l'aventure !

De Rocky Morton et Annabel Jankel, avec Bob Hoskins, Dennis Hopper, John Leguizamo.. – Déjà sorti.

UN ETE CHAUD CHEZ GRANDSLAM

Outre les dizaines de gros produits en developement chez nos amis british, quelques nouvelles petites surprises pourraient très bien nous tomber sur le coin du nez à la rentrée. Realms Of Darkness, sera un jeu de rôle/arcade, alliant beaucoup d'éléments propres aux jeux d'aventures. Vous parcourrerez le monde à la recherche de votre avenir, avec plusieurs types de vues. En coupe pour la visite de lieux particuliers (bâtiments, grottes..) et en 3D pour les deplacements en exteneur. Des centaines de personnages avec qui discuter, des myriades d'objets et de monstres. Tensai est un jeu d'arcade/aventure qui semble lui aussi très prometteur. Vous devrez parcourir de nombreux niveaux et combattre toutes sortes de monstres, ramassant armes et bonus tout su long de votre periple. Reunion (nom provisoire) est un jeu futuriste de Grandslam, qui semble melanger plusieurs genre : arcade, strategie, gestion.. Vous devrez coloniser plusieurs systemes solaires, malgré l'opposition de quelques concurrents.



ZAPATAK NOUS FAIT SON CIRQUE

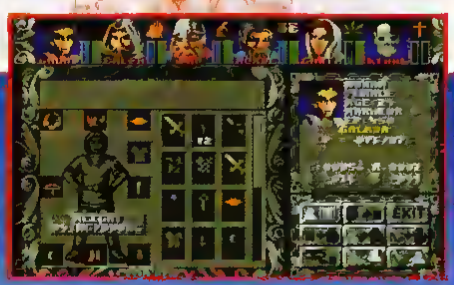
Depuis quelques temps, Clermond-Ferrand est devenu bizarrement le lieu de rendez-vous de nombreux fans de paintball et de jeux vidéos, avec une première en France à marquer d'une croix blanche. Il s'agit ni plus ni moins du premier jeu de combat au rayon laser ! Ce système déjà célèbre aux US, en Australie et surtout au Royaume-Uni (une salle existe dans le centre du Trocadéro à Picadilly Circus dans Londres), est en effet installé en plein centre de l'auvergne. Vous pourrez, revêtu d'une armure possédant des détecteurs, évoluer dans un labyrinthe de 400m avec de nombreux effets spéciaux pendant près de 20 minutes. Attention aux ennemis qui peuvent sortir de toutes parts et vous tirer dessus avec leur pistolet laser. Une expérience inoubliable qui a déjà fait des centaines d'adeptes, aussi bien des enfants, que des adolescents et même (même surtout dirais-je) des adultes, et qui ne pourra que vous plaire. Pour plus de renseignements, rendez-vous au Zapatak Interactive Laser Game, 156 avenue du Brezet, 63000 Clermont-Ferrand, tel : 73-90-72-49.

COMME UN CHIEN ENRAGE

Brad (Sean Penn) vit avec sa mère et son frère dans une petite ville des Etats-Unis pas vraiment palpitante. Sans boulot, au bord de la délinquance, il traîne toute la journée en fumant des joints. Quand son père (Christopher Walken) débarque chez lui en coup de vent, après des années d'absence, des dollars plaina les poches, il est fasciné. Ce père retrouvé est un petit truand minable qui lui fait miroiter une vie facile avec de l'argent facilement gagné. Il n'en faut pas plus pour que Brad décide d'aller vivre avec lui. Pour impressionner son père, il va même jusqu'à former une bande pour cambrioler des fermes. Mais, la maladresse des jeunots est une menace pour leurs aînés. Lors d'un cambriolage, Brad se fait prendre. La police décide de cuisiner le fils pour faire tomber le père... Brad n'imagine pas ce que ce père cynique et froid est capable de faire pour sauver sa peau. Personne n'aurait pu l'imaginer... L'impact du film est d'autant plus grand quand on sait que "Comme Un Chien Enragé" est tiré d'un fait divers authentique...
De James Foley (Gaumont Columbia Tristar - Vente)

COUCOURS DE SCENARIO

Si vous avez entre 18 et 30 ans, si vous rêvez de devenir un "pro" des scénarios de BD, cette annonce vous concerne.
Dargaud et le Festival de la Bande Dessinée de Blois organisent un concours avec, à la clé, un contrat chez Dargaud et un chèque de 20 000 francs (un à valoir sur l'écriture du scénario). Pour recevoir un dossier d'inscription, écrivez à BD BOUM - 3 rue Albain Gerbeult - 41000 Blois (clôture du concours le 1er octobre 1993). Nouveaux talents, à vos crayons!



LA LOI DU THALION

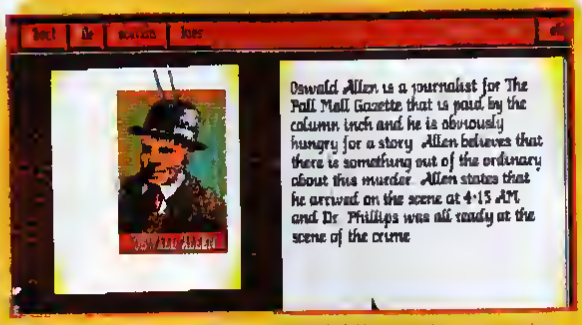
Nos amis allemands préparent eux aussi leur rentrée, avec des tonnes de produits attendus. Ambermoon, tout d'abord, un jeu de rôle que vous pouvez admirer sur Amiga sur cette page. La taille du jeu et ses possibilités semblent complètement folles, très loin de leur première tentative avec Amberstar. Vous voyagerez cette fois-ci sur plusieurs planètes, dans un monde mêlant fantastique et SF. Vous devrez bien sûr discuter avec de nombreuses rencontres, et en combattre encore plus. Quoi qu'il en soit, le jeu devrait être entièrement traduit en français et il doit être adapté sur Amiga, PC et ST. La grande diversité du jeu et des écrans laisse augurer d'un produit vraiment intéressant, si le scénario tient la route. Il ne nous reste plus qu'à savoir maintenant si la jouabilité et surtout la finition (musiques, bruitages, animations...) seront à la hauteur. Toujours chez Thalion, nous aurons pour la fin d'année l'agréable surprise de voir surgir tout d'abord U96, une simulation de sous-marin. Cela faisait longtemps que nous n'avions eu entre les mains ce genre de produits et nous espérons pouvoir très bientôt vous montrer quelque chose. Search Air Rescue est une simulation d'hélicoptère qui devrait aussi sortir d'ici Noël. Mais le produit le plus intéressant sera bien sûr No Second Prize 2, une nouvelle simulation de moto qui devrait décoiffer.

DOUBLE JE - Behe/Toff

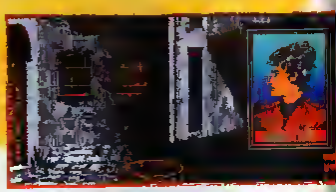
Luce est archeologue et elle adore son pere geneticien. Depuis quelques temps, elle est harcelee par une voix au telephone qui lui assure que son pere a trempé dans une sele affaire de manipulations génetiques. Elle decide de mener une enquête qui la mènera droit vers une véritedouloureuse... Double Je est de la pure fiction, mais avec dee bases scientifiques réelles, puisque Toff (le scenariste) est aussi chercheur. Sachant cela, on imagine facilement que la fiction peut, un jour, depasser la realite. – Vents d'Ouest

JACK L'EVENTREUR : TOUTE LA VERITE !.

Mirage annonce en effet un produit qui pourrait bien eclaircir le mystere qui en 1888, a Whitechapel et à Spitafields (banlieu de Londres) occasiona la mort de plusieurs jeunes femmes. Depuis quatre ans maintenant, Ezra Sidran, son concepteur a enquêté et regroupé tous les renseignements disponibles à propos de ce cas épineux. Des centaines de personnes interroges, des dizaines de lieux visités, des temoignages, des photographies... Bref, une étude exhaustive qui a permis a l'équipe de préparer un produit qui devrait respecter en tous points la réalite historique, plus quelques innovations et extrapolations qui permettront cette fois-ci de resoudre le cas de Jack L'éventreur !



Le jeu est developpe sur PC (CGA, EGA, VGA) et voici les premiers écrans en mode EGA, que nous avons pu obtenir ! Vous devrez bien sûr mener votre enquête en interrogeant de nombreux témoins, en visitant de multiples lieux. Les indices ne seront découverts qu'aprés de nombreuses actions pour un jeu qui s'annonce comme très réaliste



TROODLERS PC-ITOU

Le génial jeu de réflexion qui avait séduit des milliers de français sur Amiga et ST est en cours d'adaptation sur PC. Rien de bien neuf cependant, mis à part des graphismes sympathiques

FAUTE DE PREUVES

Tony Aaron (Liam Neeson) est un détective privé sans un sou et pas très catholique. Il se sert de sa femme, qui joue le rôle de maîtresse, pour arrenger des cas de divorce. Lors d'une de ces "séances", il retrouve sa femme et son client sauvagement assassinés. Le client, étant un peintre reconnu, deux personnes pouvaient souhaiter sa mort. Sa femme, délaissée, à qui il n'a rien légué, et sa maîtresse, une brune pulpeuse, qui a tout à gagner puisqu'elle hérite de la totalité des biens du peintre. Mais, en enquêtant la police retrouve l'arme de Tony et porte ses soupçons sur lui. Même s'il est bouleversé per la mort de sa femme, Tony doit mener son enquête pour se disculper... Persuadé que le meurtrier est la maîtresse, Tony couche avec elle pour retrouver la preuve qui lui manque. Rien n'y fait, jusqu'au procès et à sa condamnation, il ne trouve pas la preuve manquante. Frank, son ami inspecteur de police, qui le soutient depuis le début de l'affaire, va se battre pour le disculper. Mais la vérité ne tient qu'à un fil et n'est pas qu'une affaire de preuves... Est-il coupable ou non? Le Festival de Cognac du Film Policier a eu bien raison de primer Faute de Preuves. C'est du grand policier comme on les aime : surprenant et captivant. De Simon Moore (Gaumont Columbia Tristar - Vente)

Retrouve le monde informatique
en direct sur 3615 GEN4, tape *DIA !

BARCODE BATTLER
LA PUISSANCE CACHÉE DU PAQUET DE NOUILLES...

Apres avoir dévaste le Jepon et commencé à faire trembler sur ses bases le viel Empire Britannique, le phénomène Barcode Battler débarque en France.
Kesako Barcode Battler ? Cela peu se résumer en peu de mots : Une idée géniale !
Le Barcode Battler c'est une petite console qui ne doit pas peser beaucoup plus de 200 grammes, qui ne vous permet de jouer qu'à un seul jeu et qui de plus ne possède pas de graphismes.. Vous êtes en train de vous demander si c'est un gag ? Et bien pas du tout. Je vous explique pourquoi...
La machine vous permet d'incarner un magicien ou/et un guerrier dotés de trois caractéristiques : points de vie, potentiel d'attaque et de défense. Là ou l'idée devient intéressante, c'est que vous avez plusieurs guerriers et magiciens a votre disposition que vous pouvez interchanger en faisant simplement passer devant le lecteur optique de la console une des nombreuses cartes fournies avec le jeu et munies d'un code barre. Chaque code barre correspond à une série de caractéristiques qui lui est propre.
Vous pouvez jouer ainsi contre un autre joueur qui à son tour entrera une autre carte ou bien contre le machine qui vous propose une sorte de petit jeu de rôle dans lequel vous devrez vaincre tout un tas d'ennemis afin de retrouver différentes clefs qui, finalement vous permettront d'atteindre votre but final : sauver la galaxie.
Mais l'idée géniale ne s'errête pas là... La question que certains d'entre vous se posent, je vais y répondre
OUI ! Oui, on peut utiliser à peu prés tous les codes barres des produits du commerce afin de générer ses propres personnages.
Vous allez donc pouvoir découper tous ceux qui vous tombent sous la main et les expérimenter pour découvrir le code le plus puissant. Vous imaginez les combats en perspective ? Coca contre Pepsi, Nike contre Reebok, et pourquoi pas IBM, Atari, Amige. On n'a pas fini de trouver des combats délirants.
Plus concrètement, vous allez pouvoir défier vos potes. Vous coupez le code barre que vous trouvez puissant, vous le testez et s'il l'est vraiment vous le collez sur une des cartes vierges fournies avec le jeu, ce qui vous permettra : 1) de personaliser votre carte 2) que les autres ne sachent pas de quel produit il vient (vous n'êtes pas obligés de les coller. Un simple passage devant le lecteur optique vous renseignera sur l'efficacite du code).
Vous pouvez même l'utiliser dans le mode un seul joueur. Dès lors, les carectéristiques des codes barres du commerce seront modifiees pour conserver au jeu un minimum d'intérêt même si vous avez trouvé un code super.
Certain codes barres correspondent même à des objets que vous pouvez utiliser pour donner des pouvoirs suplémentaires à vos personnages... Puisque nous en sommes aux combats, parlons-en. La console comporte 4 gros boutons (deux pour chaque joueur) qui sont Battle et Power. Chaque joueur joue à son tour. Si l'on appuie sur Battle, on frappe et on fait des poings de dégats, ceux-ci variant en fonction de votre score d'attaque, du score de défense de votre adversaire et d'un facteur aléatoire. Si l'on veut récupérer des points de vie, on appuie sur Power et on récupère un nombre de points de vie variant en fonction d'un facteur aléatoire et du nombre de points de survie utilisés. Si de plus on est magicien, on dispose de dix sorts permettant de modifier les caracteristiques des deux personnages, de taper plus fort ou de privar l'autre de ses pouvoirs.
Mine de rien, ce jeu possède un petit aspect technique qui n'est pas négligeable.
Pour les acharnés, il est possible de sauvegarder sa partie, la petite campagne étant assez longue
Pour la petite histoire, sachez que le phénomène est tellement important au Japon que des emissions-jeu télé y sont consacrees et qu'une marque de nouilles a d'un mois sur l'autre augmenté ses ventes de 30% parce que son code était fort.
Parents, tremblez ! Le phénomène Barcode Battler va bousiller votre tranquillité. Mais pas de panique, elle épargnera beaucoup plus votre porte-monnaie que le phénomène console.
Le Barcode Battler, distribuée par Tomy France est disponible (pour l'instant) dans les magasins specialisés aux environs de 250F

INDIAN RUNNER

Noir. Indian Runner est noir et violent. Pourtant l'histoire est simple. Après s'être perdu de vu, deux frères se retrouvent. Joe est sheriff dans une petite ville du Nebraska. Il est marié et père de famille. Il mène une vie simple et heureuse. Son frère, Frank, est l'opposé : il est instable et insaisissable. Après avoir fait la guerre du Vietnam, il est incapable de s'adapter à la vie civile et fait de la prison. A sa sortie de prison, Joe, qui ne supporte pas de voir son frère comme ça, lui demande de venir vivre avec lui. Frank refuse. Il préfere vivre dans un motel pourri avec sa nouvelle petite amie. Quelques mois plus tard, parce que leur pere se suicide et parce que sa petite amie est enceinte, Frank finit par accepter la proposition de Joe. Malgre une violente bagarre dans un bar, Frank a l'air de se ranger : il travaille et se marie. Les deux frères vont essayer de se comprendre. Mais Joe connaît Frank, il connaît sa fascination pour la mort, sa course effrenée pour quelque chose qu'il ne comprend pas. Pour que Frank soit débarrassé de ses démons, il lui donnera tout son amour, toute sa compréhension, sans y parvenir... Indian Runner est inclassable. C'est un film fort et bourré d'émotions. Superbe.
De Seen Penn (Gaumont Columbie Tristar - Vente)

NEWS

DU RETARD CHEZ DARWIN ?

Bon, j'ai une mauvaise nouvelle et plein de bonnes nouvelles concernant Genesia. Commençons par la mauvaise avec un retard qui entraîne une sortie chez les revendeurs à partir du mois de septembre seulement

Les bonnes nouvelles commençent avec les sorties en simultané des versions PC et Amiga, entièrement en français à l'ecran bien evidemment. Ensuite, l'écran de jeu a pas mal changé, avec une interface beaucoup plus pratique et des tonnes d'ajouts permis par ce léger retard La version PC est en haute résolution (640X480) La version Amiga est, elle, en 320X200, sauf peut-être pour une version spéciale pour le 1200 ! Il y aura beaucoup plus d'animations à l'écran que prévu, et peut-être plus de mondes sur lesquels vous pourrez tester vos talents de gestionnaire ! Test le mois prochain sur plusieurs supports si les vacances ne sont pas trop violentes pour tout le monde Les amateurs de Populous, Méga-lo-mania et autres jeu du même gene vont se régaler.

MONGOLUS PARADISE - Herlé

Mongolus, on veut bien le croire en lisant cette BD décapante. Il n'y a pas une page où on ne rit pas. C'est une série de petites histoires toutes plus croustillantes les unes que les autres. Comme celle des pendus qui servent de faux rouges, ou l'histoire des trois petits cochons revue et corrigee, ou celle ... non, vous ne saurez pas tout. N'insistez pas... Il faut lire Mongolus Paradise pour le croire ! – Zebu

LES CLOSH / LE GRAND KARMA - Ben Radis/Dodo

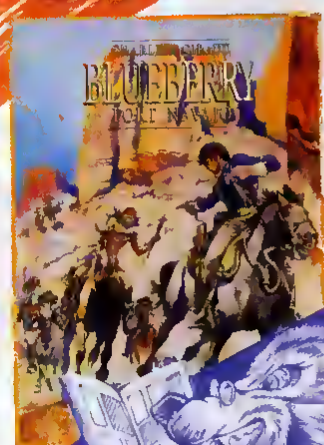
Les Closh ont le moral à zéro. Après le tabac de leur premier disque, le second ne marche pas du tout. Heureusement, un gros chèque tombe et ils décident de partir en voyage. Pourquoi pas un trip en Inde ? [illegible], les voila dans l'avion, prêts pour l'aventure ! Mais ces quatre-là sont assez nases pour se fourrer dans les pires histoires... On a droit à tous les clichés des touristes en Inde. Quel pied !
Humanoïdes Associés

BLUEBERRY - FORT NAVAJO/TONNERRE DE L'OUEST - Charlier/Giraud

Enfin ! On retrouve le vaillant lieutenant, plus jeune que jamais, dans ses toutes premières aventures. Trente ans après la première parution des albums, voilà la réédition recoloriée des célèbres histoires du lieutenant Blueberry. Vivement les autres ! – Dargeud

JULIUS C. ACQUEFACQUES / LE PROCESSUS - Marc A. Mathieu

Marc [illegible] décidément complètement [illegible] de rêves sont délirants [illegible] "Origine" et "La Qu...", ses [illegible] Julius Corentin est victime [illegible] à rêve. La voilà prisonnière [illegible] du cauchemar du plafond. Un cauchemar [illegible] de faire à l'infini... Comme d'habitude, la mise en page l'album est tres particulière ! Un bijou – Editions Delcourt



LE RETOUR DES TORTUES

C'est l'été, et comme chaque année, les Tortues Ninjas reviennent... Mais cette fois, elles font encore plus fort, avec un retour en vidéo et au cinéma. De quoi s'éclater à nouveau avec les héros qui ont déjà fait des cartons avec leurs aventures sur Super Nintendo.

En vidéo, vous avez droit à un coffret contenant les deux premiers films.

Un liquide radioactif est responsable de la mutation de quatre tortues dans les égouts de New York. Elles deviennent les fameuses Tortues Ninja. Dans le premier film, ces fans de pizza et de rap croient s'être débarrassées de l'horrible Shredder, le chef du Foot Clan. Mais, Shredder réapparaît dans "Les Tortues Ninja 2". Il s'empare du fluide radioactif responsable de la mutation des intrépides tortues et il menace de lancer dans New York deux affreux mutants. Gowanbunga ! Retrouvez Donatello, Rafaello, Michelangelo et Leonardo dans leurs aventures contre le terrible Foot Clan.

Coffret de deux films (Fox Vidéo - Vente)

Mais attention, car le 21 juillet sort le troisième épisode de leur saga.

Cowabunga (bis) ! Les Tortues Ninjas sont de retour dans les salles obscures. Don, Raph, Mick et Leo (!) vont affronter de véritables Samouraïs. Tout commence au Japon en 1603. Le père du prince Kenshin est prêt à envahir le royaume voisin, dirigé par la Princesse Mitsu. Mais Kenshin est amoureux de la belle princesse et s'oppose à la décision de son père. Cela lui vaut d'être emprisonné. Dans sa cellule il trouve un sceptre. En lisant l'inscription tout commence à trembler autour de lui...

New York de nos jours. April O'Neil montre sa dernière acquisition à ses copains les Tortues Ninja. Le sceptre du Prince... Sous les yeux ébahis des quatre tortues, April disparaît en lisant l'inscription de l'étrange objet. À sa place apparaît le Prince Shingu ! Après avoir compris le procédé qui a permis cette mutation, les intrépides Ninja vont plonger dans ce Japon du XVIIe siècle pour sauver April et défendre les terres de la Princesse Mitsu. Les samouraïs japonais vont leur donner du fil à retordre. Mais, Don, Raph, Mick et Leo en ont vu d'autres et... des pizzas toutes chaudes les attendent à New-York ! De Stuart Gillard, avec Elias Koteas, Paige Turco, Stuart Wilson...

Nouveau!

CRYSTAL SOUNDS

Carte compatible AdLib, Sound Blaster et Multimédia MPC

CRYSTAL SOUNDS vous offre Tout ce que vous attendiez d'une carte audio - et PLUS:
•Synthétiseur 11 voix •Entrée et sortie de son numérisé •Ampli stéréo 2x4 watts •Port Joystick/MIDI
PLUS • Un son de qualité exceptionnelle, puissant et pur. Pas de bruits parasites à tolérer !
• Entrée CD-Audio, amplifié en stéréo la musique de votre CD-ROM.
• Fonction Loudness — ainsi que l'un des meilleurs jeux : Wolfenstein 3-D, épisode 1.

OFFRE DE LANCEMENT

SATISFAIT 699F OU REMBOURSÉ

AMUSEZ-VOUS PLUS AVEC VOTRE PC !

Installez la carte son CRYSTAL SOUNDS dans votre PC et observez vos jeux se transformer! Ils seront plus AMUSANTS, STIMULANTS et RÉALISTES.

Compatible avec tous vos jeux préférés
ULTIMA UNDERWORLD
WOLFENSTEIN 3-D
KING'S QUEST
MONKEY ISLAND
7th GUEST
... et tous les autres !
♥♥♥
♥ "Le meilleur rapport qualité/prix!" ...Joystick
♥ "Un hit en matière de carte!" ...Gén 4

N'attendez plus! Renvoyez votre bon de commande tout de suite et profitez de cette offre exceptionnelle et sans risque.

Ou appelez-nous au (16-1) 46.04.47.41.

COM'SERVE

Carte pour compatibles IBM PC, XT, AT PS2 (25/30), 286 386 486 (bus ISA). Toutes les marques citées sont des marques déposées

OUI, je désire m'amuser plus avec mon ordinateur. Envoyez-moi la carte Crystal Sounds avec ses câbles et utilitaires et le jeu Wolfenstein 3-D, épisode 1, avec une garantie de 15 jours "Satisfait ou Remboursé".

M ☐ MME ☐ MLLE ☐ DATE __/__/__

NOM ________ PRÉNOM ________

ADRESSE ________

POSTAL ____ VILLE ________

TEL __ __.__.__ Format disquettes 5¼" ☐ 3½" ☐ indifférent ☐

Vente par Correspondance uniquement.

BON DE COMMANDE
à renvoyer à
COM'SERVE
19 AV DE MESSINE 75008 PARIS
TEL. 46 04 47 41 FAX. 46 04 48 83

	Quant.	PU/TTC	TOTAL
Crystal Sounds (carte, câble audio, câble CD-Audio, disquettes, manuel)		699 F	
☐ Je paierai au facteur à la réception. (Rajoutez 36 F uniquement dans ce cas)		36 F	
☐ Ci-joint un Chèque ou Mandat lettre à l'ordre de COM'SERVE		TOTAL	

Signature Obligatoire

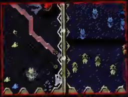
Produits garantis un an pièces et main-d'oeuvre. Garantie 15 jours "Satisfait ou Remboursé" sous réserve que les produits soit renvoyés non modifiés, dans leur état et emballage d'origine. Prix TTC, modifiables sans préavis et comprenant les frais d'envoi en France métropolitaine. Offre valable dans la limite du stock disponible. Conservez une copie de ce bon de commande.

TESTS EXPRESS

CAPTAIN DYNAMO 70%

[illegible]

[illegible]



BATTLE ISLE 93 76%

[illegible]

WORLD GRETSKY HOCKEY 3 75%

[illegible]

[illegible]

TONY LA RUSSA BASEBALL 2 71%

[illegible]

Toute l'équipe de Génération 4 vous souhaite de [illegible], avec de gauche à droite : Michel Houng (la pieuvre rapide), Olivier Canou (le mollusque poilu), Didier Latil (le bigorneau du Larzac), Yann Renouard (l'hippocampe breton), Christian Roux (La palourde ploutonne) et Stéphane Lavoisard (l'éponge callipyge).

A-TRAIN 80%

MORPH 73%

1869 70%

TOP GEN

AMIGA

1	Flashback	6	Dune
2	Body Blows	7	Vroom
3	Project-X	8	Zool
4	Lemmings 2	9	Populous 2
5	Street Fighter 2	10	Sensible Soccer

PC

1	X-Wing	6	Indiana Jones 4
2	Strike Commander	7	F1-Grand Prix
3	Comanche	8	Epic
4	Alone In The Dark	9	Serpent Isle
5	Dune 2	10	Flashback

ST

1	Vroom	6	Lotus 3
2	Epic	7	Lemmings 2
3	Another World	8	Lure Of The Temptress
4	Grand Prix F1	9	Populous 2
5	Isbur	10	Transartica

BULLETIN DE VOTE

Votez pour des produits déjà en vente, qui tournent sur votre machine indiquez pour quelle machine vous votez (Amiga, ST, PC) Renvoyez vos bulletins à Génération 4, Top Gen, 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris

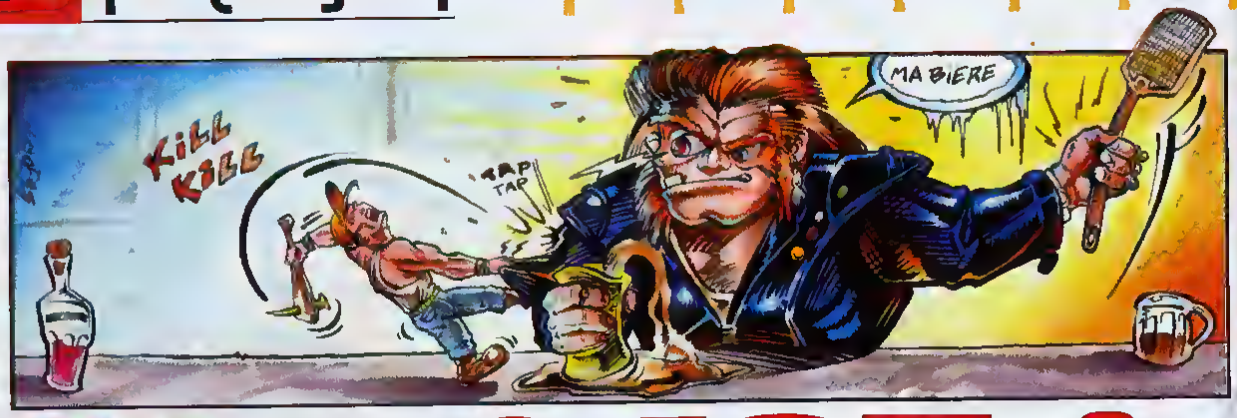
1	6
2	7
3	8
4	9
5	10

Nom :
Prénom : Age :
Adresse :

Machine : Amiga PC ST

INDEX DES TESTS

Prince Of Persia 2 46
Day Of The Tentacle 86
Isbur 2 74
Syndicate 78



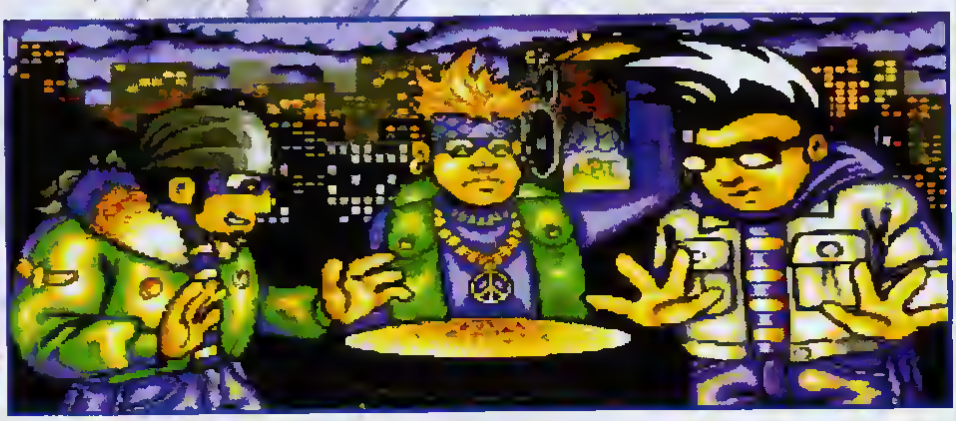
YO ! JOE ! Vive les yoyos !

Après l'excellent BC Kid, Hudson continue à s'éclater avec un jeu d'arcade GIGANTESQUE sur Amiga, prévu pour septembre sur PC.

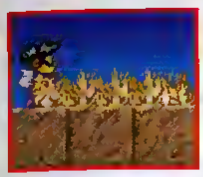
Les rappeurs du monde entier vont pouvoir pousser un immense "Yo" de joie, avec pour la première fois des rappeurs en guise de héros. Les Bitmap Brothers avaient lancé la mode avec Magic Pockets et Mirrorsoft avec Brat, mais cette fois-ci vous pourrez diriger deux nouveaux rappeurs hallucinés Joe et Nat (directs descendant de Joe & Mac ?) ! Le premier, possède une chevelure proéminente et des lunettes noires, tandis que le deuxième, Nat, a un look plutôt pirate, avec un bandana et une petite barbichette.

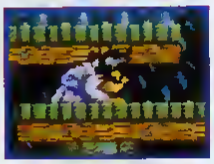
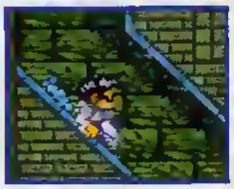
Pour s'en sortir, ils vont devoir affronter cinq adversaires sur leur terrain de prédilection. Pour chacun de ces ennemis, vous devrez en effet investir leur retraite, éliminer les nombreuses créatures qui la peuplent pour finalement retrouver la salle secrète où se cache chacun des Big Boss.

Pour vous défendre, vous avez à votre disposition toute une série de mouvements, plus vos poings et vos pieds pour vous battre. Ensuite, vous trouverez diverses armes, plus ou moins efficaces. Vous devrez surtout ramasser les divers



Au fait, quand les membres de la rédaction ne sont pas là en direct (il faut bien travailler), tu peux leur écrire en BAL. Tu tapes *SOS, et tu as la liste de tout le monde, merveilles du monde (chocolat), non ?



LES ARMES :

Le poing : simple mais peu efficace, vous devrez pourtant souvent être dans ce "mode" pour pouvoir vous accrocher aux surfaces et vous hisser à la force de vos petits bras musclés. Attention, vous ne pouvez pas vous défaire des ennemis qui rampent sur le sol, ni de ceux qui vous survolent !

Le Pieds : une variante simiesque du coup de poing, un peu plus puissante, qui vous permettra de toucher même les adversaires au sol ou qui volent.

Les Shurikens : ce sont des étoiles en acier que vous pouvez lancer à distance sur vos adversaires. Leur nombre est limité, une petite barre en bas à droite vous indiquant combien il vous en reste.

Les Cocktails Molotov : ce sont des fioles remplies d'essence, avec une mèche, que vous pouvez lancer sur le sol pour griller les ennemis qui ont le malheur d'y passer.

Vous, par contre, y êtes complètement insensible, mais vous n'en avez qu'un nombre limité à chaque fois, alors économisez-les !

Le Nunchaku : c'est déjà plus intéressant puisque vous le gardez tout au long des niveaux. Il permet d'attaquer tous les adversaires, sauf lorsque vous sautez !

La barre de fer : elle est d'une redoutable efficacité. Vous la gardez elle aussi indéfiniment et elle peut-être utilisée contre tous et toutes, même lorsque vous effectuez un saut !

La tronçonneuse : c'est l'arme ultime puisque si vous avez trouvé l'essence nécessaire, vous pourrez découpez rapidement vos adversaires les plus coriaces !

LES COUPS :

votre héros peut faire plein de choses, comme marcher, bondir, mais il peut surtout se suspendre pour monter à un niveau supérieur et glisser de façon contrôlée, pour descendre vers les écrans inférieurs !

bonus disséminés dans les écrans de jeu, certains étant cachés dans des coffres, d'autres dans des murs ou des briques ! Les plus importants seront les petites ankhs qui vous redonneront un peu d'énergie. Il faudra aussi savoir utiliser d'autres éléments du décor, avec par exemple la douche au niveau 1 pour regagner de l'énergie. Le jeu se compose de cinq niveaux plus un stage bonus où vous serez sur le dos d'un aigle.

Jouer à deux rend Yo ! Joe ! encore plus prenant.

Vous devrez alors éviter divers obstacles, massacrer quelques ennemis et surtout ramasser des bonus pour finalement parvenir à la zone suivante. Le sprite de l'oiseau est de bonne taille et il y a une bonne dizaine de scrollings différentiels, qua cela sort sur le sol ou dans les cieux !

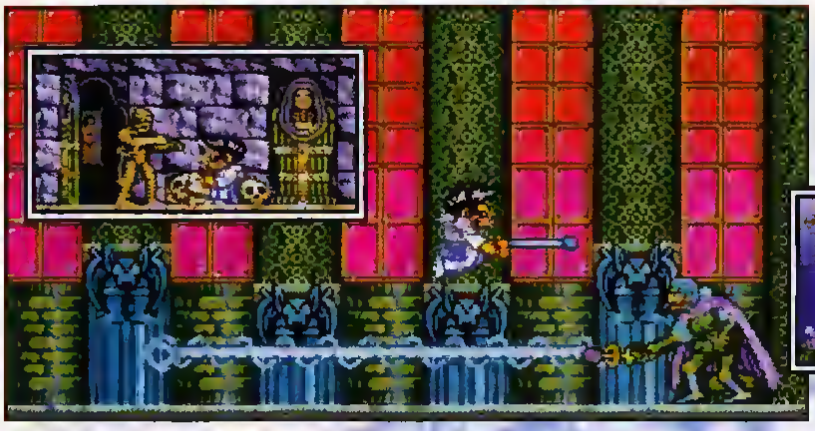
Vous commencerez par le magicien, un vieillard qui derrière son air décrépit, cache une âma maléfique et des pouvoirs surnaturels. Sa maison est peuplée de chauve-souris, de zombis, de piranhas, de méchants-rappeurs qui vous lancent des couteaux et de vampires qui peuvent se transformer en chauve-souris géantes ! Vous devrez explorer la bâtisse de fonds en combles, de la crypte inondée aux toits glissants en passant par diverses salles (bibliothèque, salle à manger, grenier ...). Attention aux nombreuses trappes remplies de piques, aux tonneaux qui dégringolent et vous écrasent au passage.

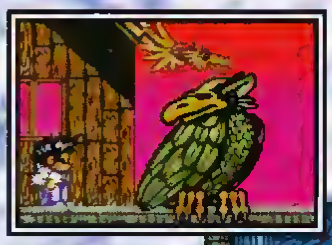
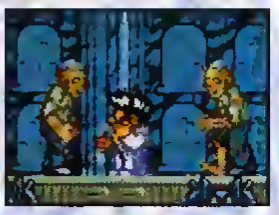
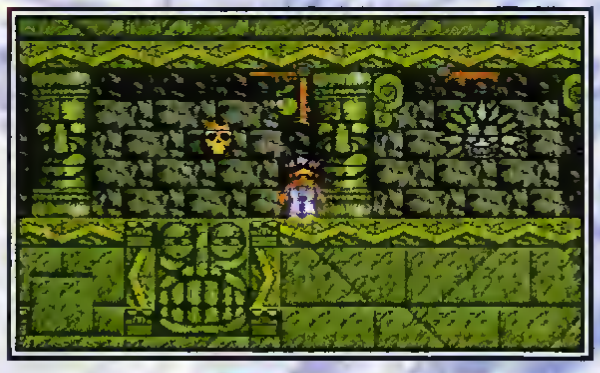
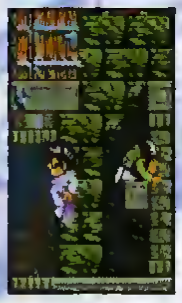
Ensuite, vous continuerez avec le labyrinthe du minotaure. Autant vous prévenir tout de suite, vous allez y passer un certain temps. De nombreuses parois inclinées demanderont une maîtrise parfaite de l'art de la glissade et du saut pour remonter et descendre dans les diverses salles. Vous rencontrerez dans cette "pyramide" des momies ainsi que des blobs, espèces de limaces corrosives.

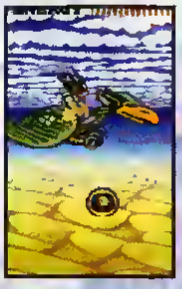
Plus intuitif que l'épisode précédent, ce niveau demandera une grande agilité et un peu moins de combats.

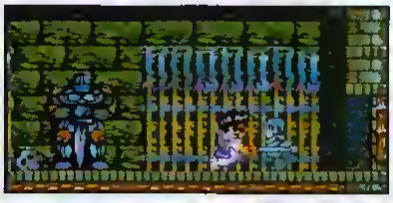
Ensuite viendra la courtisane, une superbe créature qui pour votre malheur a juré elle aussi de vous occire. Son temple de l'amour va se transformer en palais des tortures pour nos braves adolescents. Même si les décors sont presque féeriques, méfiez-vous de tout dans cette zone particulièrement dangereuse.

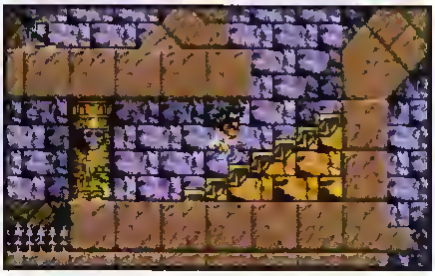
Votre étape suivante sera un temple maya, perdu dans la jungle, dans lequel vous devrez affronter de multiples pièges et ennemis. Plafonds qui vous écrasent, lames qui vous découpent en rondelles, dallas qui



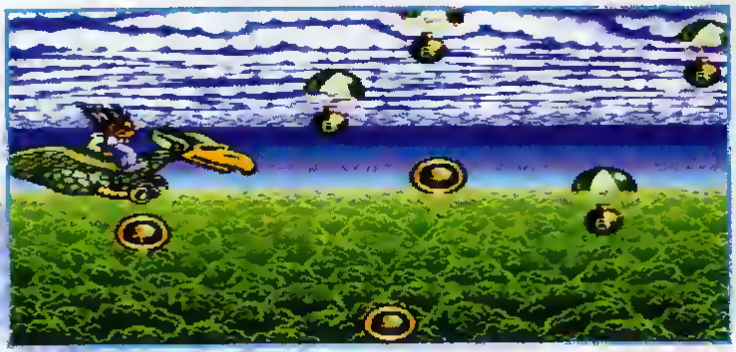


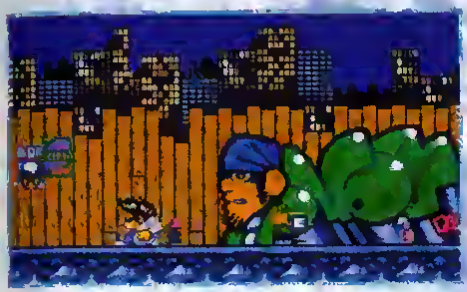




Et puis Didier il aime bien le minitel tant qu'on n'en profite pas pour lui dire qu'il est petit. D'ailleurs çà se voit pas par Minitel. Et son Pseudo c'est "D.Latil". Et il sera la le mercredi 22 juillet, tiens. Cool...

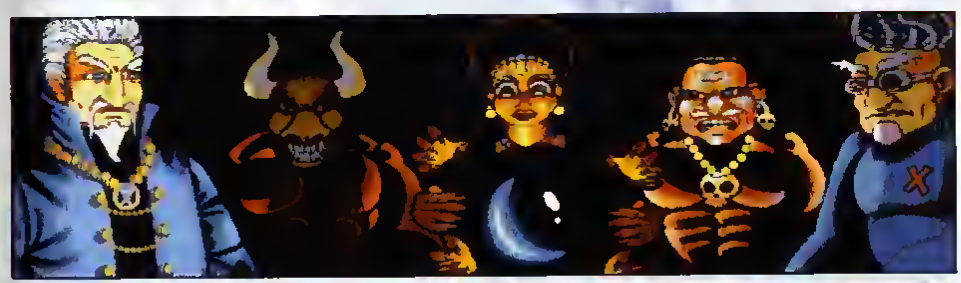
s'effritent et vous font tomber dans une fosse remplie de pieux. Attention aux trappes desquelles on vous tire dessus et surtout faites gaffe aux Indiens qui utilisent des boomerangs. Pour finir, vous retrouverez vos rues adorées pour y affronter le scientifique, un savant fou qui vous écrasera sous un déluge de robots en tous genre.
Après une présentation du genre BD, vous aurez donc le plaisir d'évoluer dans des décors changeant continuellement, non seulement entre deux niveaux mais aussi au sein même d'une zone. Assez coloré sur Amiga (32 couleurs), ils correspondent complètement au Big Boss, que cela soit par les salles, par les ennemis mais aussi par les bruitages.





Vous pouvez bien sûr jouer à deux en même temps à l'écran, ce qui ne ralenti en rien l'animation des sprites, d'ailleurs fluide et rapide.
Yo ! Joe ! est un jeu très complet, immense, qui demandera autant de réflexe que de réflexion pour atteindre la fin de chaque zone et découvrir les nombreux bonus caches. Seul ou à deux, des heures d'éclate en perspective !

Les personnages. Le sorcier vous posera assez peu de difficultés, malgré les rafales d'énergie mystique qu'il tentera de vous décocher !
Le minotaure vous posera surtout des problèmes à cause de sa pyramide, un véritable dédale où il sera bien difficile de se retrouver !
La prêtresse, malgré sa frêle apparence se révélera être une adversaire sournoise.
L'Indien est lui aussi doté de pouvoirs occultes. Ses pièges et ses seïdes sont particulièrement vicieux !
Le savant est entouré de toute une nuée de machines, difficiles à détruire et puissantes.



L'AVIS DE DIDIER

Les jeux d'arcade sur Amiga sont légions mais Yo ! Joe ! arrive à se démarquer du lot. Le jeu à deux est vraiment un des points forts du jeu, tout comme l'ambiance sonore avec des musiques envoûtantes. La jouabilité est exemplaire et les possibilités de mouvements de vos héros sont incroyables. En plus, d'un niveau à l'autre, vous devrez éviter de nouveaux pièges, massacrer de nouveaux ennemis... chacun d'entre eux étant radicalement différent ! Une réussite qui mérite le détour pour un jeu d'arcade !

L'AVIS DE MICHEL

La banlieue va frémir avec ce nouveau jeu d'arcade pas mal fait du tout sur Amiga. Les musiques et les bruitages utilisent à fond les capacités de la machine.
Le jeu est d'une bonne jouabilité avec une difficulté progressive. A chaque partie, le joueur découvre de nouvelles ruses. Les graphismes sont parfois un peu feuillés, mais cela ne gêne que pendant les toutes premières parties.
Des heures d'amusement pour les journées trop chaudes de l'été.

JEU D'ARCADE

Hudson Soft

TECHNIQUE

M : Amiga 500, 600,1200, 2000
D : 2 *HD : -*
C.S. : -
Ext : joysticks, 2 joueurs
Texte : en anglais

GRAPHISME	17
SON	17
ANIMATION	17
DUREE DE VIE	16

INTERET

86%

LES ALTERNATIVES

PRINCE OF PERSIA 2
La Ballade de Sinbad

PC

Gen d'Or

Après avoir créé l'évènement il y a quelques années avec Prince Of Persia, Jordan Mechner récidive avec un nouvel épisode carrément d'anthologie...

A la fin du premier volet, vous aviez sauvé la fille du Sultan de Perse, suite à de nombreuses péripéties. Vous enhardissant, vous aviez alors osé demander sa main à son père, vous, un simple aventurier de bas étage. La première réaction du Sultan fut de vous menacer de la peine capitale pour cet affront, mais la plaidoierie de sa fille chère l'amena à vous nommer Prince de Perse, pour que vous soyez enfin digne de l'épouser. Quelques jours plus tard, votre rêve s'écroule brusquement. En effet, un beau matin, alors que vous entrez dans la salle du trône, quelle n'est pas votre surprise de voir, assis à côté de votre bien aimée, quelqu'un qui vous ressemble étrangement. Sur les ordres de cet imposteur, les gardes du palais essaient de s'emparer de vous et il ne vous reste qu'un seul échappatoire : sauter par la fenêtre !

Et voilà, vous êtes à nouveau aux commandes de cet aventurier, acrobate, qui devra dans un premier temps s'échapper du palais puis trouver un moyen de démasquer l'imposteur !

La première partie se déroule donc à l'extérieur du palais. Vous devez atteindre un bateau pour prendre un peu de recul. Hélas, à peine embarqué, un violent orage fait sombrer votre navire. Vous vous retrouvez sur une plage, devant une mystérieuse porte derrière laquelle se dissimule un labyrinthe de cavernes, duquel vous ne pourrez vous échapper qu'avec un tapis volant ! Le passage d'un endroit à un autre est agrémenté de séquences magnifiques qui résument ce qui se passe. L'ensemble du jeu reste cependant de l'action pure et dure, avec de nombreux pièges, des mécanismes et surtout toute une série d'ennemis, de plus en plus redoutables.

La jouabilité de ce nouvel épisode mérite un 20/20 !

MÉCANISMES ET PIEGES

Au fur et à mesure de l'aventure, les pièges qui vous bloqueront le passage se compliqueront. Une bonne partie des ruses viennent des dalles, qu'elles soient au sol ou au plafond. Certaines d'entre-elles en effet sont fragiles et en passant dessus, elles s'effriteront. Si vous êtes dessus, vous tomberez alors, pour une chute qui bien souvent sera mortelle. Il y a ensuite les dalles sensitives, qui déclenchent un mécanisme. Cela peut être l'ouverture d'une porte, mais cela peut être aussi sa fermeture, un piège (flèchette qui vous enlève un point de vie, mur qui

Retrouve le monde informatique
en direct sur 3615 GEN4, tape *DIA !

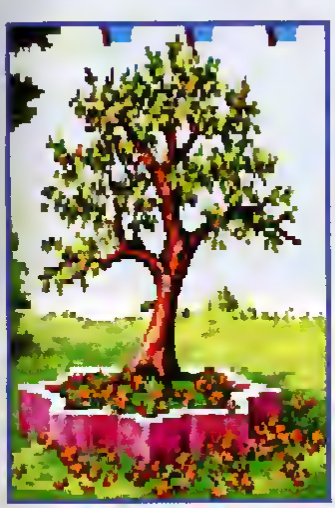
avance et vous écrase...), l'effondrement d'une partie du sol ou du plafond . Enfin, au bout d'un moment, il y aura des dalles pivotantes qui vous précipiteront généralement dans une fosse très profonde ou remplie de piques ou très profonde. Il faut la plupart du temps bien observer le sol et le plafond, et surtout faire preuve de vivacité car les portes restent généralement ouvertes pendant quelques secondes seulement ! En plus, en sautant en l'air, vous pourrez éventuellement faire vibrer les dalles douteuses, ce qui vous permettra d'éviter de mourir trop souvent. Assez vite, vous allez vous empaler sur des piques qui sortent des murs lorsque vous vous en approchez, mais le plus sanglant reste les lames qui sortent des murs pour vous trancher en deux.

LES MOUVEMENTS

Votre personnage possède encore plus de sprites pour son animation que dans le premier volet. Chacun des mouvements a été filmé puis redessiner sur ordinateur et n'importe quel mouvement donne une impression de réalisme et de fluidité rarement vu dans un jeu, sauf peut-être dans Fleshback. Vous pouvez marcher normalement, à petit pas, courir, sauter à l'arrêt, sauter en pleine course, vous accroupir, boire une potion, ramasser une arme, ramper, vous suspendre pour monter ou descendre, dégainer votre arme, frapper ou parer... Toute cette panoplie de coups est disponible via le pavé numérique, une combinaison de touches permettant d'effectuer toutes ces actions très facilement. Il faut bien synchroniser vos mouvements, que cela soit pour courir, sauter et vous accrocher à une corniche éloignée ou pour parer et frapper vos adversaires aux bons moments.

L'ADVERSITÉ.

Vous allez très rapidement devoir manier votre sabre avec dextérité. Tout d'abord contre des adversaires humains (gardes, hommes faucons) mais aussi contre d'autres ennemis beaucoup plus dangereux (squelettes, têtes harpies, serpents). La vigueur de chaque adversaire est indiquée par le nombre de petites potions bleues en bas l'écran à droite, alors que vos propres points de vies sont indiqués par les potions rouges en bas à gauche. Vous trouverez de temps en temps des potions rouges pour regagner de la vitalité, voire pour augmenter votre maximum de points de vies. Vous aurez aussi d'autres potions,



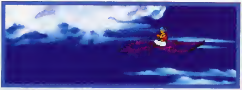
Pour atteindre la porte toute à droite, il faut faire un détour tout en évitant de nombreux pièges. Vous pouvez en sautant faire tomber la dalle en 1 sur le garde qui est en dessous. En 2, il faut sauter dans le vide pour se rattraper en 2'. En 3, vous pouvez repousser le garde pour qu'il se fasse

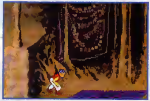
certaines empoisonnées, d'autres permettant de "voler" ! Vous retrouverez même l'épée enchantée de feu votre père. Pour en revenir à vos ennemis, il faudra trouver les points faibles de chacun et savoir utiliser les pièges à leur insu. En sautant, vous pouvez en effet faire tomber une dalle sur le crâne d'un ennemi. Vous pouvez aussi repousser un adversaire contre une lame, un précipice ou des piques !

La réalisation de Prince Of Persia 2 exploite le mode VGA 256 couleurs, avec des tonnes de décors différents : caverne, palais, plages, bazars... Le style des graphismes est résolument oriental, tout comme les nombreuses musiques qui agrémentent de façon discrète le jeu. Vous avez en outre toute une série de bruitages digitalisés qui accompagnent vos combats, la chute des dalles, l'ouverture d'une porte... Vous avez tout comme dans Prince Of Persia un temps limité pour arriver au bout de l'aventure et il ne faudra pas perdre de temps. Heureusement, vous avez cette fois-ci dix sauvegardes à votre disposition qui vous permettent de mémoriser votre position au début d'un niveau. En outre, pour les niveaux très long, le jeu vous permettra de recommencer en plein milieu si vous venez à mourir, ce qui confère une longévité importante au jeu. The Shadow And The Flame est le jeu d'action sur PC de l'été ! ■

Génération 4, c'est une fois par mois.
3615 GEN4,
c'est 7 jours sur 7, 24 heures sur 24 !

découper par une lame, ensuite il suffit de continuer sur la droite puis de remonter au milieu pour ouvrir la porte avec la dalle 4. Il ne reste plus qu'à remonter à nouveau sur la droite, à se debarasser des nombreux gardes pour finalement atteindre la porte en 5 et continuer le jeu





ACTION

Broderbund

TECHNIQUE

M : 386 SX
D : 4 HD : 5Mo
C.S. : Sounblaster ounblrounblounbl
Ext : VGA

GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	18
DUREE DE VIE	16

INTERET

91%

LES ALTERNATIVES

PC

Prince of Persia
Flashback
Another World

L'AVIS DE DIDIER

Je m'étois déjà amusé comme un fou avec le premier Prince Of Persia, mais ce n'était rien en comparaison de ce nouvel épisode. La diversité des coups, des mouvements et des situations est un ravissement. Même les graphismes et l'environnement sonore sont dignes des meilleures productions actuelles et la jouabilité mérite un 20/20 ! Le plus intéressant reste les animations du personnage que l'on ne cesse de voir et de revoir avec plaisir.

L'AVIS DE STEPHANE

Le premier épisode m'avait amusé un certain temps, mais je dois avouer que je m'en étais lassé... Au contraire, ce nouvel épisode, en plus d'être bien plus beau et toujours aussi bien réalisé, est en plus particulièrement prenant, des nouveautés venant surprendre le joueur à chaque niveau. Les ennemis sont plus variés que dans le premier Prince Of Persia, et les possibilités particulièrement nombreuses. Ainsi, il est possible d'emprunter plusieurs chemins pour arriver à la sortie d'un niveau. Bref, Prince Of Persia 2 est un jeu qui comblera les fanatiques du premier...

GENESIA

LE PLUS GRAND DÉFI DE LA CRÉATION

Tout est à rebatir. Vous n'avez qu'un seul allié : vous-même et votre formidable envie de créer !
La population est l'élément majeur pour votre expansion : vous devrez gérer le moral, les naissances, l'immigration, l'émigration et surtout leur évolution.
Des hommes et des femmes se partagent les tâches quotidiennes nécessaires à la vie dans GENESIA : fermiers, architectes, bûcherons, menuisiers, forgerons, inventeurs, spécialistes...
Tous ont un rôle capital et sont interdépendants. Veillez à leur bien-être, évitez les famines, construisez suffisamment d'habitations, protégez-les des maladies et des agressions ennemies, agissez sur le montant des impôts. Négociez le fruit de leur travail avec les commerçants pour pouvoir vous enrichir.
Sans équilibre écologique, plus de vie dans GENESIA. Surveillez de façon permanente les déboisements et les nappes phréatiques.
Mais vous n'êtes pas seul à vouloir devenir le maître de GENESIA, les autres capitaines œuvrent sur d'autres territoires.
Leur seul but est de vous anéantir. Devancez-les en formant l'armée la plus prestigieuse : soldats, archers, cavaliers, chevaliers.
Pendant que certains de vos hommes sont en campagne, les têtes pensantes de votre cité (les inventeurs) créent dans leurs repaires cequi révolutionnera la vie de GENESIA.

Durant toute cette épopée une chose doit rester présente à votre esprit : seul le retour des joyaux du dieu NEORT ramènera la quiétude sur GENESIA.

"Riche et complet, ce logiciel s'annonce déjà comme un véritable hit..."
GENERATION 4

"(...) le jeu est vraiment très prometteur (...) on peut s'attendre à découvrir très prochainement un méga hit"
JOYSTICK

"(...) un programme d'une grande originalité qui se révèle par bien des aspects beaucoup plus abouti que son illustre prédécesseur et bien moins répétitif..."
TILT

L'[illegible] : développez vos inventions

GENESIA n'attend plus que vous !

La caverne : [illegible] des aventuriers

L'entrepôt : gérez votre économie

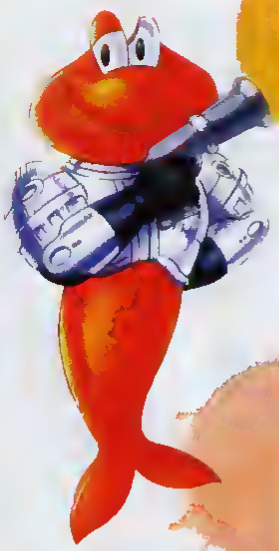
La caserne : recrutez des armées et défendez vos terres

- Amiga 500/500+/600/2000/1200 - [illegible] Compatibles - [illegible] PC

1993 MICROIDS 35, Chemin de la Fosse 92290 CHATENAY MALABRY [illegible] (1) 46 32 24 35

ROBOCOD
Agent Poisson 007

Millennium se jette à l'eau avec la version PC et Amiga 1200 de James Pond 2 alias Robocod. Fou, fou, fou...



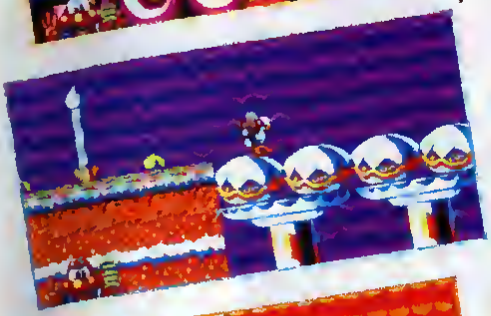
L'affreux Dr Maybe est de retour dans une aventure où vous devrez évoluer en eaux troubles. Il a tendu ses filets pour dominer le monde et ses océans, avec un plan délirant. Il a en effet trafiqué des centaines de pingouins en peluche, les bourrant de dynamite et espère bien se faire une petite fricassée explosive pour la Noël. Il reste 48 heures aux autorités pour s'avouer vaincues et lui accorder la suprématie du monde. Mais James Pond n'est pas né de la dernière frayé ! Il s'équipe donc de son armure expansive pour aller barboter dans les usines de jouets et retrouver tous les pingouins avant la date fatidique.

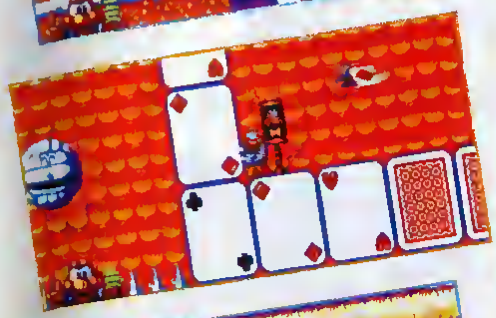
Vous commencez donc votre mission devant la fabrique mondiale de pingouins en peluche au Pôle Nord, qui fabrique aussi des dizaines d'autres jouets en tous genres. Vous allez donc devoir entrer dans les diverses zones, chacune dédiée à un genre particulier de divertissement. Vous avez ainsi les sports, les sucreries, les maquettes... Pour chacune, vous découvrirez de nouveaux décors correspondants, mais vous devrez surtout affronter des ennemis et des jouets contrôlés par le docteur Maybe en rapport avec la zone. Dans chaque niveau, vous devrez retrouver tous les pingouins puis la sortie pour

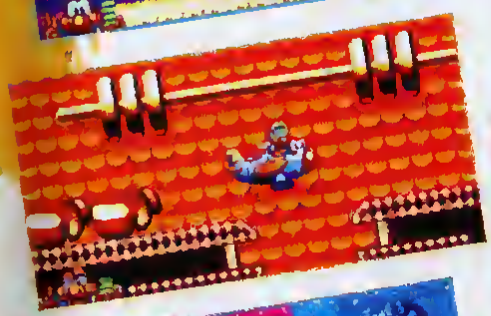
continuer votre noble tâche un peu plus loin. Il faudra bien faire attention à ne pas oublier les passages secrets qui vous mèneront vers des salles remplies de bonus !

En plus des adversaires, vous devrez faire attention aux nombreux pièges qui vous sont tendus. Outre les piques sur les murs, le plafond et le sol, qui vous menacent constamment,

Mais, eh, heu, s'il n'y a pas la soluce sur le 3615 GEN4 ? Ben il y a les clubs, où on s'entraide en attendant la soluce complète, té, cong !







vous devrez éviter la chute de certains objets, le tir de canons... Enfin, il y aura les éternels "Boss" de fin de niveau, des sprites énormes et qui résisteront beaucoup plus à vos coups.
Pour progresser, vous pouvez bien sûr marcher, courrir si la pente vous permet de prendre votre élan et surtout sauter en l'air. Il s'agit là aussi de votre arme puisqu'en retombant sur les ennemis vous pouvez les tuer, surtout si vous vous mettez en boule ! En sautant sur un adversaire, vous pouvez aussi prendre votre élan pour bondir encore plus haut ! Votre armure vous permet surtout de vous étirer à l'infini vers le haut, puis de vous accrocher au plafond et de progresser, suspendu dans le vide !
Là où Robocod devient vraiment original, c'est dans les bonus et la façon de les utiliser. Vous

avez certes des bonus classiques, tels des points supplémentaires et de l'énergie, mais vous avez aussi des bonus utilisables. Des petites ailes par exemple, qui vous permettent de jouer au poisson-volant. Un parapluie, qui vous permet d'amortir une chute. Le bouclier qui recouvre vos écailles d'une substance dure comme l'acier... Vous pouvez surtout utiliser certains des jouets. Ainsi vous pourrez piloter un avion miniature, conduire une voiture...
Les graphismes utilisent le mode 256 couleurs, que cela soit sur PC ou sur Amiga 1200, avec des niveaux qui font généralement plusieurs écrans de haut et de large. Le tout "scrolle" donc un peu dans tous les sens, avec des parralax. En tout, ce seront ni plus ni moins de 2500 écrans de jeux que vous pourrez traverser ! En plus, des niveaux supplémentaires ont été ajoutés spécialement pour ces deux versions ! Bref, vous avez avec Robocod un jeu d'arcade qui vous offrira des dizaines d'heures de jeu passionnées et délassantes, avec des petits personnages mignons et attachants.

L'AVIS DE DIDIER

JEU D'ARCADE

Millennium

PC TECHNIQUE

M : 286, avec 1Mo de Ram, VGA couleur
D : 1 HD : 2Mo
C.S. : AdLib, Soundblaster
Ext : clavier, joystick, 1 joueur
Texte : anglais

TECHNIQUE

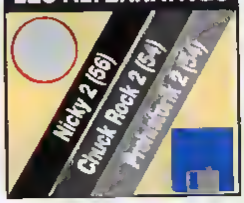
M : Amiga 1200
D : 1 DD HD :
C.S. : -
Ext : joystick, 1 joueur
Texte : anglais

	PC	AM
G :	17	18
S :	15	15
A :	18	18
VIE :	15	15

INTERET

PC	AM
85%	87%

LES ALTERNATIVES



SENSIBLE SOCCER
Ballon d'Or sur PC

Après bien des mois d'attente, voici enfin le jeu de football le plus célèbre de 92 adapté sur PC par Sensible Software pour cet été 93.

JEU DE FOOT

Renegade

TECHNIQUE

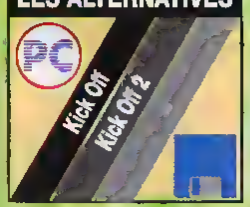
M : 2Mo,
D : 1 *HD : 2Mo*
C S : AdLib, Soundblaster
Ext : joystick, clavier, 2 joueurs
Texte : en français à l'écran

GRAPHISME	13
SON	13
ANIMATION	12
DUREE DE VIE	18

INTERET

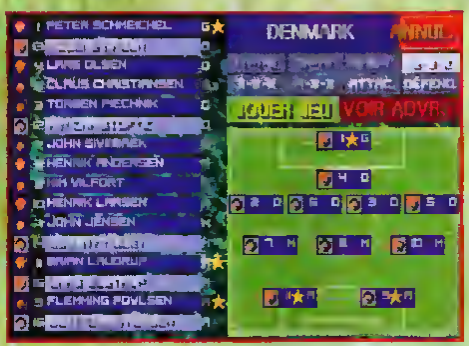
85%

LES ALTERNATIVES



Nous l'attendions depuis plusieurs mois et il a fallu attendre les chaleurs torrides de ce début d'été pour recevoir enfin une version quasiment finale de Sensible Soccer pour PC et compatibles. Pas de grosses surprises, puisqu'il s'agit de la même version que sur Amiga, avec cependant moins de laxisme de la part des gardiens de but. Les fans de Sensible Soccer savent en effet qu'en tirant de certains endroits, d'une certaine façon, c'était le but assuré !

S'il arrive encore aux gardiens de se trouver mystérieusement, c'est nettement moins courant et donc plus réaliste. Les rebonds de la balle ont eux aussi été améliorés, ainsi que la gestion des cartons jaunes (et rouges) eux aussi moins fréquents. Mis à part cela, vous aurez toutes les options nécessaires pour jouer en championnat, en coupe d'Europe en championnat d'Europe.. et pour organiser de véritables compétitions entre copains !
Pour la simulation du match en lui même, le terrain est vu du dessus, les joueurs étant représentés par de petits sprites



possédants des animations pour tacler, faire une tête...
Les hors jeu ne sont toujours pas gérés, mais vous aurez par contre divers terrains, les penalties, les corners, les coups francs... La jouabilité a été travaillée pour permettre de jouer à deux en même temps, avec deux joysticks si vous possédez deux prises ou un dedoubleur, ou avec un joystick et un clavier, voire uniquement avec votre clavier si vous n'avez pas de carte-joystick. Un grand moment du foot sur PC. ■

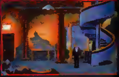
L'AVIS DE DIDIER

Les jeux de football sur PC étaient jusqu'à présent plutôt nuls, mis à part quelques produits de gestion d'équipes de foot, qui hélas ne possédaient pas un poil d'arcade. Sensible Software a réussi l'exploit de recréer l'événement avec une version non seulement bien réalisée, mais surtout d'une jouabilité qui semblait bien difficile à trouver sur PC. Il faut un bon joystick et d'excellents réflexes car le jeu tourne très vite (que cela soit sur un 386 ou sur un 486) sans pour autant être injouable, sauf au clavier ou là, c'est carrément l'horreur. De quoi revivre la formidable épopée de L'O.M. tout en restant tranquillement assis chez soi, en train de siroter un petit verre de "pastagua" ! Dommage que les sons ne soient pas de meilleure qualité !

LES MOMENTS INOUBLIABLES

Avec PLANETE FOOT il n'y a plus de barrières entre les pros et toi !

UN NUMERO SPECIAL POSTERS EN VENTE CHEZ TOUS LES LIBRAIRES



RETURN OF THE PHA

Montand à l'Opéra...

Raoul Montand, le héros de ce nouveau jeu d'aventure de Microprose est enquêteur de la sûreté sur les traces du fantôme de l'Opéra. French Ghost Story.

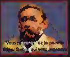
KEZAKO

[illegible]

A [illegible] plus... Et pourtant [illegible] m'a absolument pas empêché de [illegible] amuser avec ce jeu [illegible] AGA pour Microprose [illegible]

En voici l'histoire... [illegible]

[illegible]



Les infos sur 3615 GEN4, elles sont directement au sommaire, pas la peine de chercher, on les cache pas !

NTOM :

[illegible] jeune femme et d'un homme que vous n'avez jamais vu [illegible] En fait, vous venez de vous réveiller [illegible] terreur sur l'Opéra [illegible] le fantôme faisait régner la terreur. [illegible] la charmante jeune femme [illegible] la diva [illegible] vous avez rencontré [illegible] En effet tout le monde vous prend pour le Comte [illegible] le fantôme. [illegible]

[illegible] les indices découverts [illegible] le fantôme [illegible] dans un combat [illegible] En ce qui concerne la réalisation, Return Of The Phantom est [illegible] Rex Nebular. Les graphismes [illegible] C'est la fine [illegible] Le résultat ? [illegible] L'introduction utilise à fond cette technique [illegible] de terreur. [illegible] L'ambiance sonore est excellente avec une musique qui colle bien à l'action [illegible]

quand vous [illegible] avec le fantôme). Il faut pourtant bien reconnaître que Return Of The Phantom s'adresse quand même plus aux débutants qu'aux joueurs expérimentés. Malgré ses deux niveaux de [illegible] pas trop vous poser de problèmes si vous êtes un habitué de l'aventure.

L'interface est la même que celle de Rex Nebular : une liste de verbes sur lesquels vous cliquez et il ne vous reste plus qu'à appliquer le pointeur sur l'élément du décor sur lequel vous voulez effectuer l'action. Lorsque vous ramassez un objet, l'écran se grise, une fenêtre représentant l'objet en gros plan s'affiche [illegible] Vous pouvez sélectionner un verbe avec le bouton droit [illegible] le bouton droit en plaçant la souris à l'endroit qui vous intéresse. Le bouton gauche [illegible] sur la scène de l'Opéra [illegible] ne se rate pas !

L'AVIS D'OLIVIER

Bien qu'il [illegible] peut-être parce que [illegible] Rex Nebular, Return Of The Phantom n'en reste pas moins un jeu avec lequel on passe un [illegible] moment. La technique des animations a encore progressé et le scénario est vraiment bien ficelé. Je regrette pourtant que le jeu soit un peu trop facile pour les joueurs confirmés. Par contre, il fera le bonheur des débutants. Les concepteurs du jeu, même s'ils n'ont pas pris les vraies pierres de l'Opéra de Paris, ont utilisé de vrais termes qui me permettront [illegible] Amateurs d'enquêtes policières débutants, ce jeu, traduit en français, est fait pour vous.

AVENTURE

Microprose

TECHNIQUE

M : PC 386 Minimum - VGA
D : 6 HD : 9Mo
C.S. : Pro-Audio, Adlib, Sounblaster, Covox.
Mem : 2 Mo - MS-DOS 5.0 Min
Ext : Souris

GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	17
DUREE DE VIE	15

INTERET

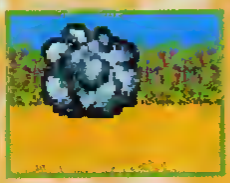
85%

LES ALTERNATIVES

WAR IN THE GULF (PC)

Il fait-tout le mini Emir

Empire vous plonge à nouveau dans les sables Koweïtiens avec Team Yankee 3.



Ci-dessus, des détails avec des explosions dans les puits de pétrole plus quelques ennemis à occire. La tactique du nuage de fumée pour masquer votre présence et rendre les tirs ennemis moins précis vous gênera vous aussi pour ajuster vos tirs !

Nous sommes en 1995 et la tension dans les territoires occupés de la bande de Gaza est à son paroxysme. Assassinats, représailles, émeutes, attentats ... La Ligue Arabe est très mécontente de l'attitude d'Israël vis à vis des Palestiniens et du soutient passif des USA. Le président irakien demande instamment à ses voisins de mener une action de défi pour attirer l'attention de l'occident sur ce qui se passe dans les territoires occupés !

Quelques semaines plus tard, deux corps de l'armée d'élite irakienne envahissent le nord du Koweit pour une nouvelle épreuve de force avec le Conseil de Sécurité des Nations Unies ! Une offensive des forces alliées est donc décidée pour reconquérir les territoires tombés sous la coupe de la garde républicaine irakienne. Mission délicate dont on vous confie bien évidemment l'accomplissement.

Voici le scénario fictif à l'origine de ce troisième volet du jeu Team Yankee. Vous y dirigez donc quatre pelotons de 4 véhicules blindés chacun, pour mener à bien différentes missions se déroulant dans un scénario imaginaire. Tout commence par la reconquête de deux îles, des sorties assez faciles qui permettent aux joueurs de se familiariser avec le maniement de l'interface. Vous pourrez surtout découvrir les stratégies à employer, l'utilisation des obstacles ou des écrans de fumée pour se planquer.

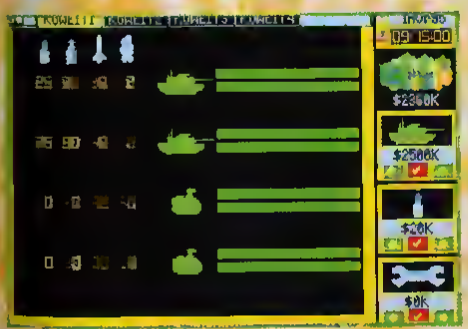
Tout commence pour vous par une carte, sur laquelle vous choisissez la zone que vous allez attaquer. A chaque zone correspond une mission, avec généralement plusieurs objectifs à atteindre. Il peut aussi bien s'agir de détruire des cibles que de protéger un convoi ou encore de reprendre une ville sans abîmer ces structures !

Ensuite, vous avez droit au briefing vous expliquant sur une carte plus détaillée ce qu'il faut faire. Un rapport des services de surveillance vous indiquera globalement la position des ennemis ou leur force, ainsi que la position connue de certains champs de mines. Vous pourrez ainsi décider vous même des zones à bombarder pour préparer vos attaques ou des zones à recouvrir de mines.

Ensuite commence véritablement l'action. Vous pouvez naviguer entre plusieurs configurations d'écrans. Soit en plein écran pour ne se concentrer que sur une de vos unités soit avec un écran séparé en quatre, pour tout voir en même temps et même diriger les quatre groupes. Vous avez le choix

Il est déconseillé de se retrouver dans ce genre de situation, avec toutes ses unités engagées en même temps dans un combat. Il est alors difficile de gérer efficacement le déroulement de chaque escarmouche et au prix que vous coûtent les réparations et les nouveaux blindés, vous avez intérêt à faire attention à vos pertes.

entre plusieurs vues Soit un écran de statut pour savoir si vos blindés sont touchés Soit un écran carte, avec des effets de zooms C'est sur cette carte que vous déplacerez vos unites en leur affectant une destination et une vitesse Ensuite, elles suivent vos ordres "bêtement" Vous devez donc vous assurer qu'elles ne rencontrent personne et sinon en prendre le contrôle pour les faire tirer ! Vous pouvez aussi choisir sur cet écran la formation de chacune de vos unités, en ligne, en "tirailleur", en V, ainsi que l'espacement entre chaque blinde d'un groupe !



Le dernier écran, le plus important, est celui de la vue en 3D. Vous y verrez les décors en bitmap (chars, mines, arbres ..) et les bâtiments en 3D pleines Vous aurez aussi accès sur cet ecran aux commandes pour bouger la tourelle, choisir le type de munitions (mitrailleuses, obus, missiles, obus fumigene ..) Des jumelles vous permettent de voir les ennemis et les détails du terrain en gros plan, mais attention, avant d'ouvrir le feu, il vaut mieux stopper vos blindés pour avoir une meilleure précision Vos avez en outre a votre disposition diverses nouveautés comme les détecteurs à infrarouges et la visée laser, très pratique pour cibler certains ennemis dans des conditions particulières.
War In The Gulf sollicite plusieurs talents en même temps. Le

côté tactique tout d'abord, avec les premiers écrans dans lesquels il faut etudier la situation, observer le terrain et préparer son attaque Le côté strategique ensuite sur le terrain, en utilisant les obstacles pour progresser, déborder l'adversaire et le surprendre. Le côté action aussi, car il faut faire preuve de reflexes pour ne pas se faire atomiser trop rapidement Enfin, le côte gestion, puisque vous devez gerer l'achat du matériel nécessaire à vos missions, le tout dépendant de votre efficacité bien entendu !
Les missions sont veriées, le jeu assez difficile, mais après quelques échecs cuisants le joueur maîtrisera rapidement ses "chiens de guerre" Des heures de batailles acharnees en perspective pour un jeu de strstégie/action entierement traduit en français à l'écran et dans le manuel ■

Ci-dessus, les écrans de présentation vous mettent tout de suite dans l'ambiance. Alors que vous êtes en train de repérer une unité ennemies, vous êtes soudainement soumis à un déluge de feu et de ferraille. A l'attaque !

L'AVIS DE DIDIER

Tout ... plus à vanter tant il est pratique pour ce genre de produit. Le fait de diriger en même temps 16 blindés en temps réel donne une impression de réalisme vraiment prenante et ce changement de décor et de situation offre des possibilités intéressantes aux joueurs. Je regrette seulement le manque d'innovations dans la réalisation elle-même du produit. Malgré une présentation prometteuse, on reste un peu sur sa faim !

STRATÉGIE

Empire

TECHNIQUE

M : 386 SX, EGA OU VGA
D : 1 HD : 3
C.S. : AdLib, Roland, Soundblaster Ext : souris, clavier, joystick, 1 joueur
Texte : français, jeu et doc.

GRAPHISME	15
SON	12
ANIMATION	13
DUREE DE VIE	15

INTERET

81%

LES ALTERNATIVES

PC

Campaign (49)
Pacific Island (43)
Team Yankee

IMPERIAL PURSUIT

Requiem pour les Rebelles

Vous croyiez en avoir fini avec l'Empire ? Que nenni ! Voici quelques nouvelles missions pour les as de Starwars !

? KEZAKO

[illegible] ACE [illegible]
Sur la [illegible] du jeu, vous avez le fichier [illegible], un [illegible] qui vous permet [illegible] qualité [illegible] de l'Imperial [illegible] suffit de [illegible] dans le [illegible] pour ensuite aller [illegible] dans les "[illegible]". Vous [illegible] mission [illegible]. Vous qui [illegible] dans XWing, [illegible] une [illegible] la totalité du jeu. Une idée [illegible] qui mérite le détour ! Vous pourrez même voir [illegible] toutes les scènes [illegible] le jouer !

L[illegible] possesseurs de PC [illegible] XWing, une simulation spatiale se [illegible] dans le monde de la saga Starwars. Lucas Arts avait [illegible] en [illegible] année, [illegible] un [illegible] passionnant, [illegible] et respectueux de la magnifique atmosphère [illegible] aux films de Georges Lucas. A peine quelques mois plus tard, nous [illegible] une première extension nommée Imperial Pursuit [illegible] juste après la [illegible] de l'Etoile Noire. L'Alliance rebelle cherche [illegible] un [illegible] pour se [illegible] une [illegible] que l'Empire envoie [illegible] pour essayer de détruire une [illegible] les rebelles.

[illegible] une vingtaine de nouvelles missions, pour essayer [illegible] les représailles de l'Empire. [illegible] dans un [illegible] la base de Yavin, sa [illegible] de l'Empire. Ensuite vous

[illegible] la situation avec [illegible] pour à la fois chercher un [illegible] et surtout [illegible] l'Empire [illegible] attaques supplémentaires [illegible] l'affaiblir. Avec un scénario faisant intervenir de nouveaux personnages, [illegible] à nouveau [illegible] des chasseurs A-Wing et X-Wing et le [illegible] Y-Wing, [illegible] les [illegible] du vaisseau [illegible] dont une toute nouvelle version du Advanced Tie Fighter !
Tout [illegible] par un briefing [illegible] vous explique les [illegible] de votre sortie. Vous avez intérêt à bien suivre les explications, même si pendant la mission vous pourrez à nouveau les consulter. Vous avez ensuite [illegible]

Si tu es un de ces privilégiés de parisiens, tu peux aller sur 3615 GEN4 au prix d'une communication téléphonique normale : appelle le 43 87 15 27 !

SIMULATION

Lucas Arts

TECHNIQUE

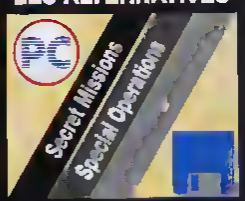
M : 386 D : 1DD HD : 2 Mo
C.S. : AdLib, Soundblaster, Roland Ext : clavier, souris, joystick (recommandé)
Texte : Français dans la doc. anglais à l'écran

GRAPHISME	18
SON	16
ANIMATION	17
DUREE DE VIE	15

INTERET

83%

LES ALTERNATIVES



quelques scènes animées pour vous mettre dans le bain et puis soudain, ça y est. Vous voilà aux commandes de votre vaisseau. La plupart des missions vous plongeront dans de véritables batailles spatiales, des vaisseaux sillonnant l'espace dans tous les sens. Suivant votre appareil, vous aurez à disposition divers canons (ions, laser...), mais aussi et surtout des missiles et torpilles, beaucoup plus efficaces mais en nombre limité. Vous devrez surtout gérer l'énergie de votre vaisseau pour l'affecter sur vos boucliers ou sur vos lasers.
Cela permettra aux uns et aux autres de se recharger plus ou moins vite, mais cela entraînera aussi en proportion inverse une baisse de votre vitesse !

Vous pouvez toujours accéder au panneau de configuration pour vous mettre en mode invincible, avoir un nombre illimité de munitions, faire varier le degré de détail, vous rendre "immunisé" contre les collisions... Mais même ainsi, vous ne serez pas assuré de finir les missions, car il faut souvent se dépêcher d'atteindre un objectif ou protéger un appareil particulier dont la perte causerait l'échec de votre mission !

Imperial Pursuit nécessite bien sûr la possession de l'original XWing, et il contient surtout une option qui vous permettra de jouer n'importe quelle mission de l'original ! Vous aurez droit à quelques voix digitalisées supplémentaires mais surtout quatre scènes cinématiques complètement inédites.
En attendant Tie Fighter avec lequel vous pourrez passer du côté obscur de la force, la saga continue. ■

L'AVIS DE DIDIER

Voici une idée intéressante d'allier à des scénarios une sauvegarde permettant de voir le jeu orignal dans sa totalité. XWing était en effet vraiment très dure, trop sûrement et ceux qui en ont eu marre vont enfin pouvoir essayer toutes les missions. Mis à part cela, le jeu est toujours le même, avec des missions encore très dures qui demanderont une précision diabolique. De quoi profiter encore un peu plus du génial jeu de chez Lucas Arts, mais je trouve qu'ils auraient pu tout de même proposer de nouvelles armes, de nouveaux vaisseaux à piloter... bref un peu plus d'originalité et de matière !

EIGHTBALL DELUXE
Perds pas la boule...

Avec ce nouveau billard électronique, la compagnie Américaine Amtex décroche le Spécial !

FLIPPER

Amtex

TECHNIQUE

M : Macintosh couleur ou niveau de gris, 4Mo de Ram, système 6.07 ou plus
D : 2 HD : -
C.S. : - Ext : clavier, souris
Texte : en anglais

GRAPHISME	16
SON	18
ANIMATION	15
DUREE DE VIE	14

INTERET

80%

LES ALTERNATIVES

Et un flipper de plus sur Mac, un ! Après Tristan, qui avait fait un carton sur Mac (et sur PC), les mêmes programmeurs proposent de sortir une nouvelle série de produits. En effet, désormais, tous les flippers qu'ils vont sortir seront des adaptations de véritables versions de café, en commençant par le célébrissime Eight Ball Deluxe
Il est bien difficile de faire des flippers réalistes sur micro et malheureusement, aucun jeu de flipper n's complètement réussi jusqu'à présent. Pourtant Amtex semble bien rodé dans ce domaine. Tristan était un flipper totalement original et le "réalisme" était acceptable. Avec Eight Ball Deluxe, Amtex a encore amélioré les mouvements de la bille et bien entendu la réalisation. Je vous épargne la présentation du flipper car de toutes façons, il n'y a pas grand chose à dire. La disposition de 8 Ball Deluxe est à mon avis moins intéressante que d'autres classiques, comme Haunted House, mais il permet tout de même de nombreuses parties endiablées entre ami(e)s (j'espère pour vous que ces ami(e)s ne sont pas du genre nerveux car votre clavier risquerait d'en souffrir énormément).
Comme tout jeu de flipper qui se respecte, il faut incrémenter le nombre de crédits avant de choisir le nombre de joueurs (jusqu'à quatre). Bien sûr il est possible de "bourrer" le flipper en appuyant sur la barre d'espace pour essayer de modifier la trajectoire d'un bille qui vous semble fatale.

Attention au tilt cependant ! Techniquement, les graphismes bénéficient de la finesse du Macintosh et sont beaucoup plus colorés que pour Tristan. Si vous regardez bien, le jeu est la copie exacte de l'original. Tous les détails sont implémentés, ce qui est génial pour ceux qui en avaient marre des dizaines ou centaines de francs au bistrot du coin ! L'animation est rapide et fluide, avec un léger tremblement lorsque vous vous excitez sur le flipper. Le point fort de cette version est le contexte sonore. Les programmeurs ne se sont pas posés 36000 questions métaphysiques puisqu'ils ont tout simplement digitalisé le plupart des bruitages de l'original. On ne peut faire plus proche de la version de café !
Bref, tout fan de flipper se doit de posséder cette version, même si la productivité des employés possédant un Mac risque de chuter bizarrement.
Messieurs les patrons, méfiez-vous ! ■

L'AVIS DE MICHEL

Je n'ai jamais été un grand fan de flipper sur micro car je ne pouvais pas me défouler de peur de tout casser (il faut avouer que Michel est une brute épaisse, NDLR.). Pourtant certains jeux m'ont marqué comme David's Midnight Magic sur C64. Ces derniers temps, Pinball Dreams et Pinball Fantasies sur Amiga m'avaient redonné goût à ce "sport". Avec 8 Ball Deluxe, on retrouve un plaisir de jeu et surtout une convivialité parfaite, pour des après-midis entre "pates". Mon seul regret, c'est que le jeu ne vous propose qu'un seul flipper pour un prix assez élevé. Le prochain flipper de la gamme sera Funhouse et vous serez à nouveau obligé de mettre la main à la poche. Il serait plus moral de proposer au moins deux flippers dans un même soft, histoire de faire un peu moins requin !

MONDIAL

BASKET

CHAQUE MOIS
CHEZ LES MARCHANDS
DE JOURNAUX.

LE N° 1
DES MAGAZINES
BASKET

DANS MONDIAL BASKET, VIS LE BASKET GRANDEUR NATURE.

TÉLÉPHONE AUX PLUS GRANDES STARS ELLES RÉPONDENT À TOUTES TES QUESTIONS !

DÉPLIE LES POSTERS GRANDEUR NATURE DE JORDAN, MAGIC, SNAQ O'NEAL... 2,40 M DE HAUT !

LES MAILLOTS DÉDICACÉS DES GRANDES STARS DE LA NBA

DÉCOUVRE LE JOURNAL DES PLAYGROUNDS

NOUVEAU : GEORGE EDDY TE FAIT PARTAGER LES CONFIDENCES DES PLUS GRANDS.

36 70 11 22 CHAQUE JOUR LE JOURNAL PARLÉ DE L'ACTUALITÉ NBA

36 68 11 22 JOUE ET GAGNE DES SUPER-CADEAUX

MONDIAL BASKET, LA PLUS FORTE VENTE DES MAGAZINES BASKET.

INTERNATIONAL OPEN

Tape pas sans balle

Ça bouge au niveau du gazon, Ocean lance une nouvelle simulation de golf avec un principe de frappe plutôt novateur.

Pour ceux qui confondraient encore swing (la dance) et swing (le joli geste accompagnant toute frappe de balle au golf), il est plus que temps de remettre les idées en place. Justement Ocean sort International Open Golf Championship qui va vous permettre de comprendre toutes les subtilités de ce noble sport appelé le Golf

Prenons le jeu dans l'ordre et commençons par le menu. Votre premier choix devra se porter sur l'un des trois parcours qui vous sont proposés. Ensuite il faut vous décider entre les cinq types de compétitions proposées : "stroke play" est la forme traditionnelle avec un score calculé sur la totalité du parcours, "match play" se joue entre deux ou plusieurs challengers et vous marquez un point lorsque vous faites le meilleur score sur un trou, "skins" se joue avec de l'argent et il faut miser sur chaque trou, "foursome" se joue sur le principe du match play mais en équipe et enfin "fourball" se joue en équipe et le résultat à chaque trou est calculé en fonction du joueur qui possède le score le plus bas dans l'équipe. Dans chacun de ces cas il pourra y avoir de un à quatre joueurs et vous avez trois niveaux de difficultés. Selon le niveau, vous aurez du vent ou pas, la sélection du club sera à votre initiative

ou automatique, et surtout la frappe sera plus difficile.
Vous disposez également d'un mode entraînement qui vous permettra de vous familiariser avec le jeu avant de rentrer dans les compétitions. Une fois toutes les options déterminées, direction le gazon.

Vous arrivez sur l'écran principal qui est constitué de la fenêtre de jeu plus un nombre important de menus déroulants expliqués dans le cadre juste à côté.
Attardons nous sur le menu caméras. Vous avez au total une dizaine de vues différentes et de courses de la balle possibles. Vous pourrez également revoir votre coup après l'avoir frappé et cela sous tous les angles de vues disponibles. Certains angles de vues sont très sympathiques, tel que le travelling arrière sur la balle.

Pressimage. Un minitel et une Carte Bleue, voilà ce qu'il faut pour commander : les anciens numéros, les disquettes de Gen4, les reliures, les câbles.

GOLF CHAMPIONSHIP

Avant de frapper vous devrez choisir votre club ce qui est on ne peut plus traditionnel, mais l'énorme innovation de Open Golf vient de son principe de frappe qui peut presque s'apparenter à un jeu d'arcade. Première chose à faire, choisir la puissance du coup qui peut être diviser en 1/4, 1/2, 3/4 ou pleine puissance. La où cela devient drôle, c'est que pour

frapper il vous faut aligner un viseur sur la balle. En effet une petite fenêtre apparaît représentant la balle reposant sur le terrain, et en bougeant la souris vous pouvez viser un endroit sur la balle avec une croix. Tout serait très simple si votre viseur n'était atteint d'un tremblement quasi "parkinsonnien", et même mieux : plus le niveau de difficulté est important plus cela tremble. Résultat, un réalisme époustouflant puisque si au cours de l'opération vous frappez à coté de la balle, vous aurez frappé un coup pour rien. Fini le temps des simulations de golf où il suffisait de régler puissance et direction pour voir partir la balle, maintenant il s'agit en plus de ne pas la rater. La franche rigolade commence lorsque vous voulez appliquer un effet à la balle, car non seulement il faudra taper dedans mais en plus la localisation du coup sur la balle donnera l'effet. Alors Pitch, punch, chip, slice ou pull ? Le résultat dépendra de votre habilité.

International Open Golf Championship se joue à la souris ou au clavier et les graphismes sont en VGA 256 couleurs ■

L'AVIS DE YANN

Open Golf n'est pas un jeu de golf pour les purs techniciens, par contre, ceux qui ont envie de s'amuser sans trop se prendre la tête seront ravis par cette simulation. La grande joie provient du nouveau système de frappe qui par son coté arcade ne peut que ploire. Bien sûr il ne faut trop s'attacher au coté graphique qui est franchement quelconque. Ceux qui ne possèdent pas d'à priori passeront d'excellents moments.

SIMULATION SPORTIVE

Ocean

TECHNIQUE

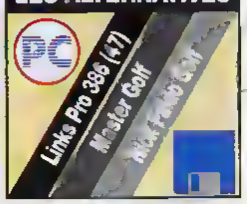
M : 386, 33Mhz minimum
D : 2 *HD : 3Mo*
C.S. : AdLib, Soundblaster
Ext : souris, clavier, 4 joueurs
Texte : anglais à l'écran

GRAPHISME	14
SON	12
ANIMATION	15
DUREE DE VIE	15

INTERET

81%

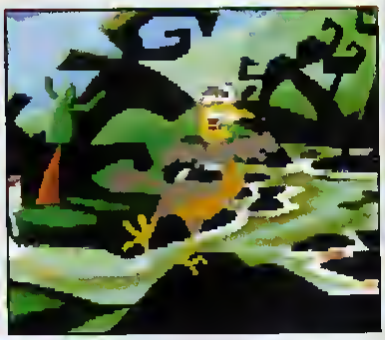
LES ALTERNATIVES



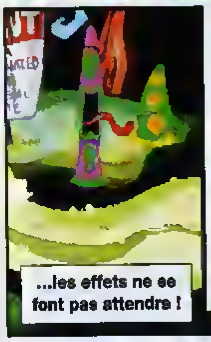
INTRODUCTIO

Day of the Tentacle

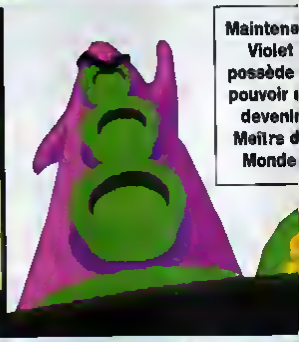
Tout va pour le mieux dans cette charmante maison lorsque un jour le Docteur Fred met en marche une mechine à polluer. Aussitôt la faune et la flore commence à en ressentir les conséquences.



Les deux tentacules pessent par là, Violet décide de goûter à cette étrange mixture...

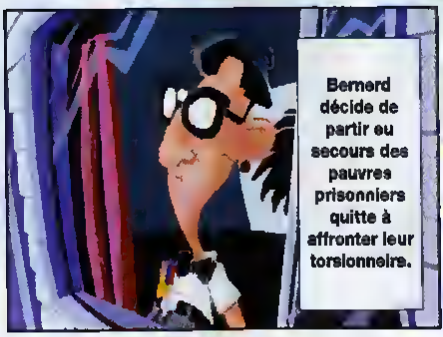


...les effets ne se font pas attendre !

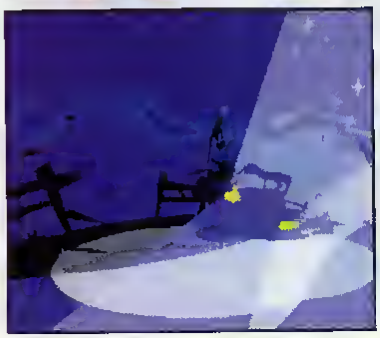


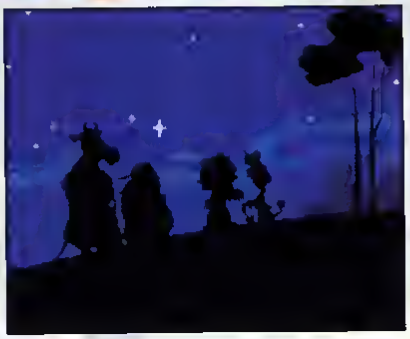
Maintenant Violet possède le pouvoir de devenir Maître du Monde

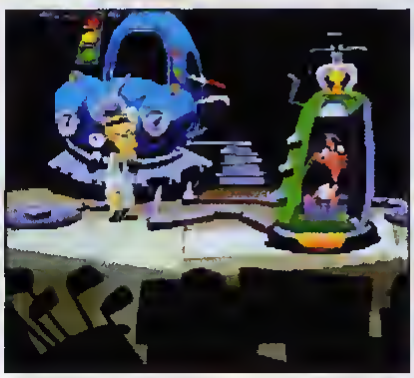
Capturés par le docteur Fred, les tentacules font appel à leurs amis.

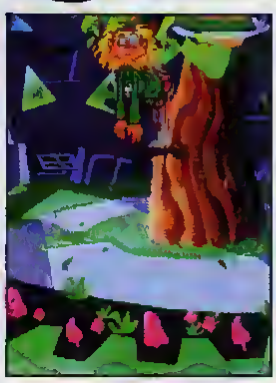


Bernard décide de partir au secours des pauvres prisonniers quitte à affronter leur tortionnaire.









Les enfants se retrouvent à des époques différentes et Violet est libre de dominer le Monde á moins que Bernard, Hoagie et laverne n'arrivent à le contrer en agissant à travers le temps.

Day of the Tentacle
Quand le temps t'accule

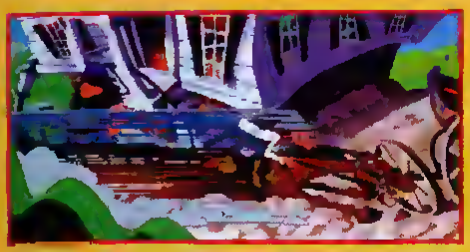
Le dernier jeu de Lucas Arts est un cartoon HILARANT qui a pris la forme d'un excellent jeu d'aventure. Une suite surprenante à Maniac Mansion.

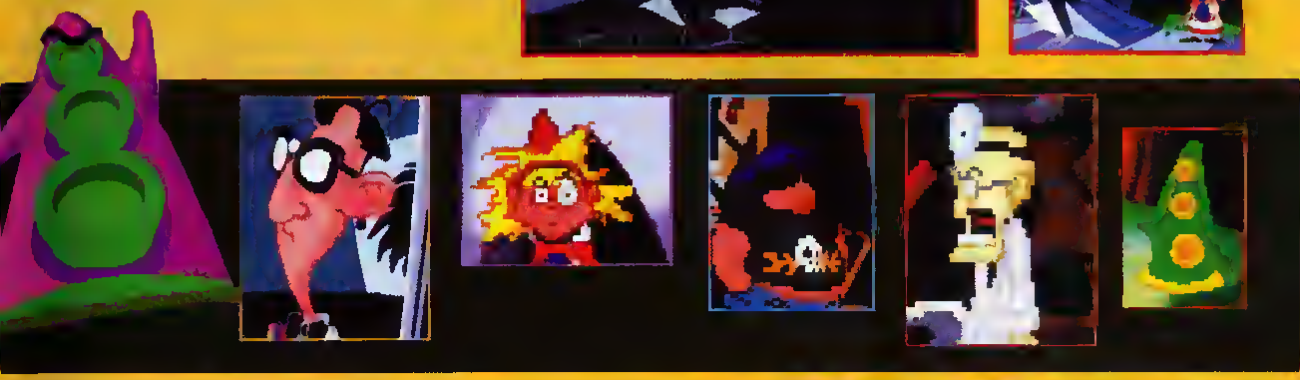
? KEZAKO

Incroyable ! Maniac Mansion 1 est fourni avec Day Of The Tentacle. Vous pourrez jouer au premier episode de la serie dans le deuxième episode. A vous de trouver comment rentrer dans Maniac Mansion. Cherchez bien, c'est facile et completement logique.

Ding-Dong ! Tiens un bruit de sonnette ! Et, mais c'est mon copain le hamster qui apporte une lettre ! Voila la première impression que vous aurez de Day Of The Tentacle, le dernier jeu d'aventure "cartoonesque" de chez Lucas Arts distribue par Ubisoft en France. Cette aventure est la suite de Maniac Mansion sortie en 1987. Vous allez retrouver la famille Edison qui n'a pas pû s'empêcher de faire des siennes. Inutile de vous raconter le début de l'aventure car vous pouvez la suivre sous forme de bande dessinee. Comme vous pouvez le voir, l'histoire est tres loufoque et pourtant d'un sérieux absolument terrible puisque la survie de l'espece humaine va reposer entre vos mains. Naturellement le fait que ce soit un tentacule violet autonome, a qui il a poussé des bras, qui menace l'avenir de l'humanite est tres improbable, mais enfin, qui sait ce qui peut arriver ? Vous allez diriger trois personnages en même temps, pour être plus précis trois enfants qui chacun dans leur cas represente le pire de ce que des parents pourraient avoir a supporter. Bernard est un premier de la classe, imbu de sa personne, ayant toujours raison, gaffeur comme pas deux, et ne comprenant jamais rien à ce qui se passe. Il n'est pas vraiment adepte des exercices physiques ce qui lui procure une musculation tres chetive, ne vous etonnez donc pas de sa démarche qui fait penser à la progression d'un invertébré plutôt qu'a la franche et virile tenue d'un pilier du XV de France. Hoagie est un musicien du genre boum-boum, autrement dit, il ne conçoit la musique qu'avec deux baguettes dans les mains et une grosse caisse au niveau des pieds. Sa deuxième

Il reste des fautes dans Gen4 ? Non ? Si ? Des plaintes : Thierry (alias "T.Pierre") est là pour les entendre. Et si vous avez besoin d'une soluce, du sommaire d'un ancien numero ou n'importe quoi, il est là pour çà, le bougre.

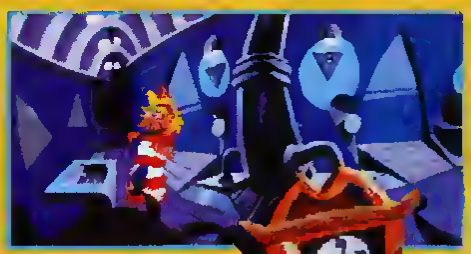




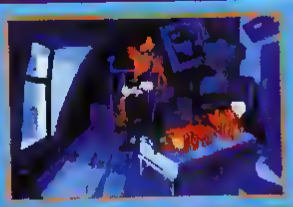
caractéristique, est qu'il ramène tout à la nourriture, ce qui lui procure un embonpoint certain et une démarche proche de la gaie désinvolture du pachyderme en rut. Au niveau réflexion, il en est reste au "ben pourquoi ?". Le troisième membre du groupe et certainement le plus dangereux est Laverne, une adorable petite peste. Elle possède un style bondissant et un cerveau de la taille d'une (petite) noix. Il est impossible de savoir se qu'elle comprend et ce qu'elle n'arrive pas à saisir mais ce qui est sûr, c'est que de toutes manieres cela se finira en catastrophe si vous la laissez faire. Elle possede une passion, le scalpel. Surtout ne lui en mettez pas entre les mains !

Voilà donc nos trois compères projetés à travers le temps, tout cela parce que la machine du docteur Fred est tombée en panne alors qu'ils partaient hier afin de contrer le tentacule Violet. Ils se retrouvent dans la même maison mais à des dates différentes. Votre premier but est de ramener tout ce beau monde dans le présent et après, si ils sont encore en état, de sauver le monde. Chacun des trois enfants doit résoudre ces propres problemes, Hoagie et Lavarne doivent trouver un moyen de revenir, et bernard doit se debattre avec le cerveau rouillé du docteur Fred afin de retrouver un contrat qui lui permettra de toucher de l'argent pour acheter un diamant et refaire marcher la chrono– machine. Pour ne rien vous cacher, cela par mal pour vous.

Examinons en detail chacun des cas. Hoagie se retrouve dans la maison de Fred Edison, communement appelé Edison le fou, pendant une periode qui correspond à la creation de la constitution Américaine. Ça tombe même tres bien puisque la constitution est écrite dans la maison. Vous allez pouvoir côtoyer le Grand Washington (qui en fait est plutôt petit). L'électricité n'etant pas encore inventée, comment allez–vous recharger le chrono–toilette ? Par chance vous possédez les plans d'une super batterie fonctionnant en gros sur le principe de l'essoreuse a salade. De plus Benjamin



George Washington est certes un personnage important de la révolution Américaine mais sa haine des cerisiers vous permettra de libérer Laverne de son arbre dans le futur.



Le pauvre docteur Fred se retrouve ficelé comme un saucisson, tout cela parce qu'il n'a pas payé son arriéré d'impôts. En effet des inspecteurs spécieux de l'organisme des fraudes fiscales se sont emparés de la maison et ne délivreront Fred que si il règle ce qu'il doit. Bernard doit donc libérer Fred, le seul moyen étant de le faire passer par la fenêtre, ce qui n'est pas un mince exploit pour cet anti-schwarzy.

Franklin est présent dans la maison Ah ! Tout va mieux, non ? Tiens, pendant que j'y suis, s'aviez-vous que George Washington détestait les cerisiers et portait un appareil dentaire en bois ?
Laverne est projetée dans le futur alors que les tentacules ont complètement réduit les humains en esclavages Dans son cas le problème est légèrement différent, en effet pas de problème d'électricité mais plutôt de liberté C'est dur de faire tranquillement ses petites magouilles dans son coin lorsque vous êtes considéré comme un animal familier du genre dangereux et surtout lorsque vous ne possédez pas de maître attitré Mais rassurez-vous, les tentacules ne sont pas aussi futés qu'il y paraît. Le meilleur moyen est certainement de trouver un déguisement, ainsi Laverne pourrait se faire passer pour un tentacule
Bernard est certainement le cas le plus grave que vous aurez à traiter Celui-ci est revenu dans le présent et doit dealer directement avec la famille Edison au complet le docteur Fred pour qui le qualificatif "malade" est certainement insuffisant, sa femme Edna qui se prend pour une infirmière et qui contrôle toute la maison grâce à des caméras, et Ed le fils de la famille qui hormis son album de timbre ne peut plus s'occuper de rien. La chrono-machine à besoin d'un diamant pour fonctionner, il faut donc trouver de l'argent Miracle, un vieux contrat qui pourrait rapporter énormément d'argent traîne dans le coffre du docteur Fred Problème, plus personne ne se souvient du numéro du coffre Naturellement il existe de petit problème mineur tel que le cambrioleur qui essaye de forcer votre voiture, les contrôleurs des contributions qui veulent vous piquer tout votre argent, un hamster particulièrement têtu

Pas de panique ! Une arme terrible est à votre disposition, "les chrono-toilettes". Même si les enfants ne peuvent plus se servir des chronos-toilettes pour revenir à leur époque, celles-ci sont restées connectées entre elles.
En utilisant les toilettes incorporées, les trois personnages pourront se faire parvenir des objets Un avantage à considérer puisque grâce à ce système, les objets répartis sur les trois époques pourront servir de manière indifférenciée à tout le monde Il pourra paraître étonnant d'avoir besoin de produit correcteur ou d'un dentier en bois dans le futur, et de la carte anatomique des tentacules dans le passé

Un autre principe qui risque de vous donner pas mal de maux de tête, est celui des paradoxes temporelles Si Hoagie modifie quelque chose dans le passé, il y aura des répercutions dans les autres époques Par exemple, si vous coupez le cerisier dans le passé, celui-ci ne pourra plus exister dans le futur

Pas de panique ! Vous avez les chrono-toilettes.

Laverne ne pourra donc pas avoir atterri dedans avec sa Chrono-toilette, elle aura par conséquence atterri par terre Logique non ? Cela commence à se compliquer lorsque la modification s'effectue dans le passé et que Bernard va refaire une modification pour arriver au bon changement dans le futur Vous êtes toujours là ? Bien alors si Bernard modifie un objet dans le présent, Laverne pourra le récupérer modifié dans le futur afin de l'envoyer à Hoagie par le Chrono-toilette Vous pouvez coupler les paradoxes et les voyages temporelles Rassurez-vous, vous n'aurez pas excessivement besoin à faire appel aux paradoxes .. Quoique !

Pour le principe de jeux, pas de surprise Day Of The Tentacle utilise le bon vieux principe des jeux Lucas Art. Si vous avez joué à Monkey Island, l'interface est la même Vous disposez d'une liste d'action possible et tout est géré à la souris Le graphisme est en VGA 256 couleurs
Justement le graphisme ! Vous est-il déjà arrivé d'avoir des crampes à l'estomac du fait d'une crise de fou rire infernale en jouant à un quelconque jeu ? Non ! Alors, petits veinards, Day Of The Tentacle est le jeu que vous avez toujours voulu posséder sans jamais le demander
Tout dans ce jeu a été prévu pour vous faire rire, du scénario aux graphismes Ce n'est pas un jeu d'aventure, c'est un cartoon D'ailleurs, la conception du jeu a pris la forme d'un dessin animé. Les artistes ont d'abord dessiné tous les personnages et tous les mouvements des personnages Puis ils ont vérifié si cela convenait aux directeurs du projet Ensuite, les personnages ont été scannés pour enfin être intégrés aux décors Les décors sont aussi fous que les personnages, si vous regardez bien, tous les objets ont un petit air penché et complètement irréelle
Même les personnages secondaires sont impossibles, qui a déjà vu un tentacule parlant et marchant, ou un cheval qui parle et qui s'endort lorsqu'on lui lit un livre sur l'informatique

Le BAC c'est fini. Cool. Tu as super bien réussi ?
Tu t'es lamentablement vautré ? Retrouve tes congénères en secte BAC 1993 sur 3615 GEN4, tape *SL BAC.

L'écran de jeu de Day Of The Tentacle ne vous est certainement pas inconnu. Lucas Arts a trouvé un bon principe, il le garde. Vous disposez d'une liste d'actions à accomplir sur les différents objets à l'écran. Lorsque vous déplacez la souris, les objets utilisables apparaissent. Vous n'aurez pas à essayer tous les pixels de l'écran, heureusement. En bas à droite, vous remarquez votre inventaire où se trouve tous les objets que vous avez récolté.

Ne parlons pas du hamster qui lit le journal. Quant aux animations, c'est du délire. Tous les personnages ont un nombre énorme de mimiques et d'attitudes possibles.
La grandeur des personnage permet des animations complètement grotesques au niveau des visages et du corps. Rien que la démarche des trois enfants est à mourir de rire. La première fois ou vous verrez Laverne sautiller dans tous les coins lorsqu'elle veut aller d'un endroit à l'autre, si vous ne souriez pas , C'est impossible !

Quelque soit les actions accomplies par les enfants, vous aurez une animation particulière. Tout le catalogue des bouffonneries et bêtises en tous genres de l'histoire des dessins animés est passé en revu. Que se soit une scène de fuite ou vous ne voyez que la poussière soulevée par les personnages, ou un personnage qui tombe du toit et laisse une marque au sol, vous aurez toujours l'impression d'évoluer dans un Tex Avery.

Pas de problème non plus avec le son et les effets sonores. Lucas Arts a achete les droits d'une des plus grosses compagnies de dessins animés. Vous risquez de retrouver des effets sonores qui ne vous sont pas inconnus. Ecoutez bien et vous verrez que les boum, boingboing, kaboum et wispe vous rappelleront des souvenirs.

La bande sonore est, de la bouche même des créateurs, du genre du film "les aventures de PEE WEE", qui certes n'a pas été un gros succès en France mais semble avoir marqué les Américains. De toutes manières c'est suffisamment burlesque pour cadrer avec Day Of The Tentacle.
En bonus vous pourrez jouer a Maniac Mansion, le premier, en allant dans la chambre de ED dans le present et en utilisant son ordinateur. Deux jeux pour le prix d'un, c'est toujours sympa.
Ahouuuuuuuuu ! De plus Day Of The Tentacle sort EN FRANCAIS fin juin sur PC et una version CD-ROM est prévue pour septembre. Genial !!!!!!!...

BELEUBELEU BELEU !

AVENTURE

Lucas Arts

TECHNIQUE

M : PC et version CD-ROM
D : 7 *HD : 16*
C.S. : Soundblaster, Adlib, Pro-Audio Spectrum
Ext : Clavier, Souris, 1 joueur
Texte : en Français

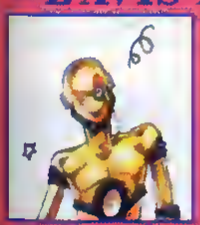
GRAPHISME	18
SON	16
ANIMATION	19
DUREE DE VIE	16

INTERET

94%

LES ALTERNATIVES

L'AVIS DE YANN



Hauuuuuu ! Arfarfarf ! Wouiiiiii ! Encooooore ! Quel dommage que Day Of The Tentacle ait une fin, un jeu comme ça ne devrait jamais finir. Je n'avais pas encore rencontré quelque chose d'aussi fantastique. Day Of The Tentacle est hilarant, passionnant, à la limite de l'indescriptible. Que se soit le scénario, les animations, le son, tout est extraordinaire. Si par le plus grand des malheurs vous avez un coup de blues pendant les vacances, le remède est tout trouvé : Day Of The Tentacle. Et en plus c'est en Français.

L'AVIS DE DIDIER

Les crises de fou-rire de Yann suffisant largement à vous faire part de l'humour génial présent dans ce jeu. Les animations des personnages sont à mourir de rire, avec des situations et des mouvements qui sont dignes des dessins animés de Tex Avery les plus loufoques. Les tentacules sont tellement grotesques que vous en viendrez à les adorer, voire à les vénérer, les humains semblant vraiment complètement débiles en comparaison. La traduction est de qualité, respectant le style humoristique des dialogues et surtout les blagues, toujours très difficiles à gérer lorsqu'elle viennent d'un pays étranger (et plus spécialement des USA). Gare aux abdominaux !

Interview Dave Gros

Après avoir mis Dave Grossman et Tim Delacruz, les deux géniaux créateurs de Day Of the Tentacle, sur une chaise électrique et leur avoir joyeusement brûlé toutes leurs bandes dessinées, ils ont enfin voulu répondre aux questions sur leur nouveau jeu loufoque !

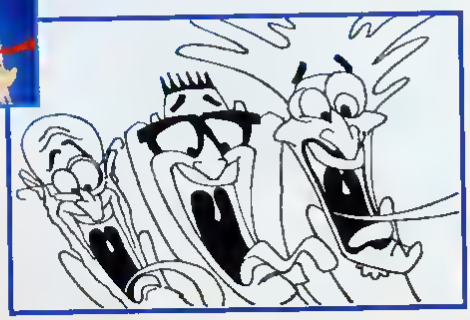
GEN4 : Pourquoi avez-vous fait ce jeu - Qu'est-ce qui vous a inspiré ?

Dave : Nous avions une foule de bonnes idées pour des énigmes utilisant certains objets et jouets avec lesquels nous aimerions nous même nous amuser. Aussi avons-nous pensé que nous pourrions en faire un bon jeu. Nous nous sentions en forme, comme si nous devions faire une folie avec nos idées ou exploser, en dispersant une bouillasse créative dans tous les sens.

Tim : Avec Monkey Island, nous nous etions limités à faire des énigmes avec des bambous, des bananes et des objets de pirates. Je voulais faire quelque chose de plus contemporain, et j'avais vraiment envie de travailler sur quelque chose de comique. Si j'avais essayé de faire un jeu à la Indiana Jones, j'en aurai fait une grosse farce et cela n'aurait pas été bon. En réalité, j'essayais de sauver les autres projets de moi-même en travaillant avec Dave là ou nous pouvions faire le moins de dégâts possibles.

Gen 4 : Comment savez-vous que votre jeu est drôle ?

Dave : Je fais ce que je pense être drôle et j'assume le fait que les autres aimeront (ou alors ils ne savent pas ce qui est bon pour eux !)



Autoportrait des auteurs ?...

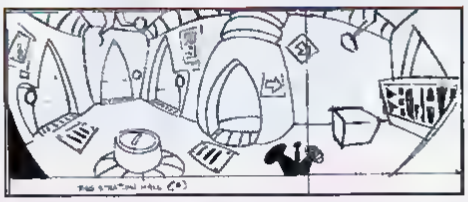
Tim : Au milieu du projet, nous avons eu ce que nous appelons "une pizza-orgie", qui est une chance pour chacun dans la division de s'asseoir et de jouer avec le jeu en se barbouillant le visage de nourriture. Nous avions un stock d'ordinateurs et de pizzas dans une pièce, tout les gens de la division et leurs familles pouvaient jouer au jeu. Après nous leur avons demandé de nous dire ce qu'ils trouvaient drôle, quelles énigmes étaient trop dures ou faciles et plus généralement quand ils s'étaient le plus amusés. Bien sûr notre but était de les rendre heureux en les nourrissants, mais nous avons bien rigolé, et dépenser 300 dollars de pizzas nous a aidé a rendre le comptable de la division joyeux.

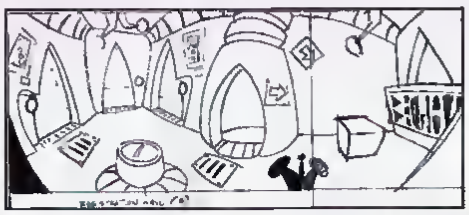
Gen 4 : J'ai vraiment aimé jouer avec les trois enfants dans DOTT. C'est comme s'ils avaient plus de personnalité maintenant que dans le précédent Maniac Mansion...

Dave : Et bien, vous comprenez, lorsque Maniac 1 est sorti il y a cinq ans, notre technologie n'avait pas progressé jusqu'au point ou nous aurions pu faire parler et bouger les personnages de manière intéressante. Il n'y avait pas assez de place pour un choix de dialogue ou des animations complexes et par conséquent les personnages étaient en quelque sorte limités. Nous avons été capables de pousser cela beaucoup plus loin dans Monkey Island, donnant aux personnages des tonnes de dialogues et plein de mouvements et d'attitudes différentes.

Tu aimerais voter, mais découper le bulletin dans Gen4, le mettre dans une enveloppe, trouver un timbre et le coller dessus et aller jusqu'à la Poste, ça fatigue. Moi aussi, tiens, alors je vote sur 3615 GEN4;

sman et Tim Delacruz





Day Of The Tentacle est l'étape suivante : le corps des personnages est plus grand pouvant ainsi mieux s'exprimer C'est reellement le premier dessin anime interactif mondial

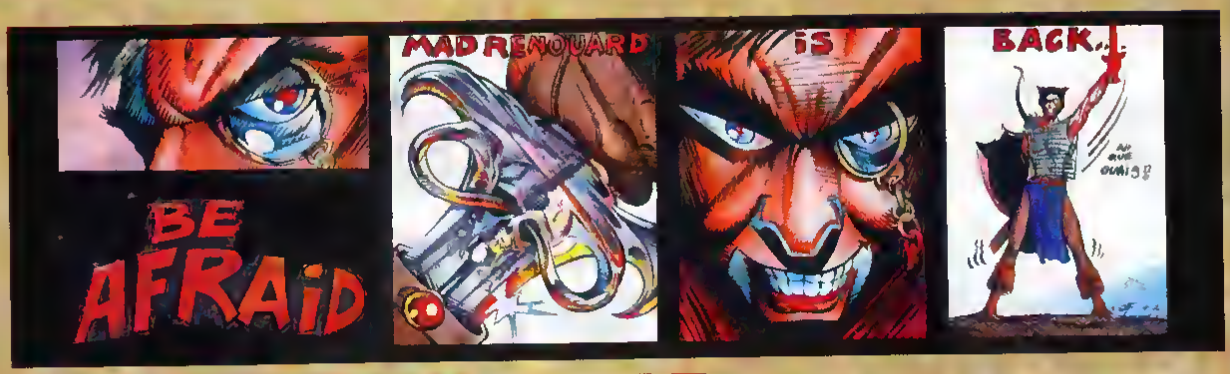
Tim : Dans les vieux personnages, les seules animations pour parler étaient la tête en avant, en arriere et dans la position normale avec la bouche s'ouvrant et se fermant Maintenant nous avons toutes sortes de gnmaces, d'attitudes, de torsions faciales et contorsions lorsqu'ils parlent Ils sourient et leur bouche s'ouvre plus donc leur langue peut sortir Du fait que de plus grands personnages peuvent en faire plus, ils ne vont pas rester bêtement là lorsque vous les faites bouger, ils vont cligner des yeux, taper des pieds, bâiller et se gratter l'estomac Tant qu'un personnage reste à l'écran, vous riez de lui et c'est très important. Vous allez rester près de 50 heures avec les personnages, alors ils ont intérêt à être distrayant Avec Bernard, lorsque vous le voyez pour la premiere fois marcher, avant qu'il ne fasse ou ne dise quoi que ce soit, vous riez. Il marche comme un benêt, parle comme un benêt, il vous amuse rien qu'en restant là. Faire marcher Hoagie, c'est essayer de faire se deplacer un elephant dans un magasin de porcelaine, et il exprime vraiment son personnage à travers ses mouvements Laverne est marrante à bouger car il semble qu'elle ait une vie propre, comme si elle pouvait faire quelque chose de dangereux à tous moments.

Gen 4 : Qu'entendez-vous par "dessin animé interactif" ?

Dave : Un bon exemple est la scène dans Monkey Island 2 ou Largo La Grande attrape Guybrush et le secoue pour avoir son argent. Les gens sauvegardaient le jeu à ce moment ainsi il pouvait revoir la scène à nouveau Dans Day Of The Tentacle, ce genre d'action et de réaction de dessins animés est constamment présent. Les artistes de ce projet sont extraordinairement talentueux. Ils possedent un style vraiment tordu à la cartoon Ils ont produit quelques animations absolument incroyables bien au delà de nos espérances

Tim : A la base, nous laissons l'art aux gens qui le connaisse le mieux, c'est à dire les ... artistes ! Nous leur avons laissés une grande latitude d'action dans ce projet, même lorsqu'il s'agissait de créer l'interface et les fontes. Nous avons essaye de tirer avantage du fait que notre équipe avait regarde beaucoup trop de cartoons en grandissant Il n'y a pas un seul episode de Roadrunner (bipbip et will coyote) que ces gens n'aient pas vu. Nous avons crée nos techniques de programmation autour des animations au lieu de l'inverse et honnêtement, je pense que nous avons repousse les limites de ce qui peut être fait. ■

A moins que...



ISHAR 2 - Messengers

Arborea's Saga

PC

Silmarils nous abreuve d'un nouveau jeu de rôle à la sauce Ishar pour une recette qui a déjà fait ses preuves !

Messengers Of Doom est le troisième volet d'une saga de jeu de rôle initiée par Silmarils avec Crystals of Arborea il y a quelques années. Jarel, le Prince des Elfes s'était lancé en ces temps reculés dans une quête de cristaux magiques, seuls capables de vaincre la puissance du maléfique Morgoth, le dieu noir ! Après sa victoire sur cet être immonde, Jarel rebaptisa la contrée Kendoria et le pays profita grandement de son règne pour devenir prospère et rayonnant. A sa mort, hélas, ses héritiers se déchirèrent et le royaume retomba dans un état de sauvagerie indigne d'une race civilisée !
Vous aviez pris le contrôle d'un groupe d'aventuriers dans Ishar - Legend Of Fortress et vous aviez parcouru le pays de Kendona a la recherche d'Ishar, une mystérieuse forteresse, appartenant a Krogh, le descendant de Morgoth et de la sorcière Morgula ! Après bien des péripéties, vous aviez réussi à vaincre Korgh et vous vous étiez emparé de la forteresse d'Ishar ! Devenu un pôle culturel et symbole de la bonne entente entre les diverses peuplades qui habitent l'archipel d'Arborea, Ishar est aussi votre résidence puisque vous êtes le seigneur du royaume. Le pays de Kendona prospère a nouveau mais de nouveaux nuages s'amoncellent dans le ciel et vous devez une fois de plus repartir à l'aventure pour sauver votre pays. Aidé par une contine, vous allez devoir retrouver de puissants alliés, dont deux druides qui sont pour l'instant en piteux état.

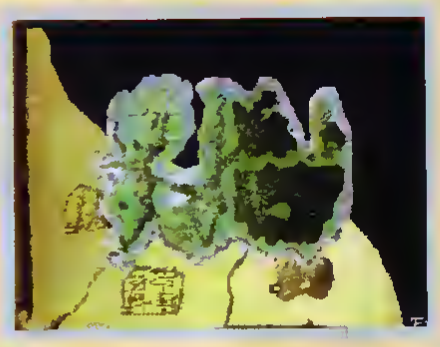
Commande les anciens numéros,
les disquettes de démo et les cartes-collector's
sur 3615 GEN4, tape *VPC.

# of Doom

Tout commence pour vous sur l'île de Zach, alors que vous vous dirigez vers la ville la plus proche. Des gredins attaquent une jeune femme et votre empressement pour la sauver sera récompensé par l'obtention d'un mystérieux collier (très utile pour la suite de l'aventure). Vous devrez dans un premier temps réunir les six morceaux de la carte du pays, ce qui vous permettra ensuite de facilement vous repérer. Vous devrez donc trouver un moyen de quitter l'île, mais cela nécessitera bien sûr quelques missions à remplir et surtout, vous devrez embaucher quelques amis !

Ishar 2 se classe d'emblée dans la catégorie jeu de rôle, au même titre que Eye Of The Beholder ou Blackcrypt. Vous y dirigez un groupe d'aventuriers, de un à cinq personnages, chacun étant défini par une feuille de personnage regroupant divers détails les décrivant. Nom, sexe, race, niveau d'expérience, profession (une bonne vingtaine) mais aussi caractéristiques (force, intelligence, rapidité...), sortilèges pour les lanceurs de sorts (magiciens, clercs, druides) et un écran d'inventaire. La plupart de ces éléments évolueront durant la partie, en fonction de vos aventures et de l'expérience acquise.

Tout comme dans Ishar, vos personnages ont en plus un alignement. Leur personnalité les fera donc agir d'une certaine façon. Ainsi, quelqu'un de chaotique ou de mauvais, pourra très bien refuser de soigner un autre personnage du groupe qu'il n'aime pas ! Cela va même plus loin puisque lorsque vous enrôlez un aventurier, les autres membres du groupe peuvent très bien refuser ce nouvel élément. Là ou cela devient marrant, c'est au moment où vous voulez vous débarrasser d'un de vos aventuriers. Vous pouvez soit les virer, soit les assassiner. Mais attention, si vous tuez un compagnon très apprécié dans le groupe, il pourra y avoir des représailles et donc une série d'assassinats en cascade !



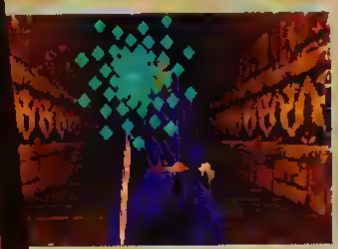
Voici la carte d'Ishar 2, encore incomplète, avec un effet de grossissement sur la partie qui vous intéresse. Des points blancs et divers autres détails graphiques correspondent aux endroits intéressants comme les villes, les forteresses, les cercles de menhirs... La carte de la ville est essentielle pour bien se repérer !

Si l'interface de jeu ressemble énormément à celle d'Ishar, quelques améliorations importantes ont été ajoutées. Tout d'abord, les icones pour combattre sont sur la droite de l'écran et assez rapprochés, ce qui permet de frapper facilement sans donner de grands coups de souris pour aller d'un icone à un autre. Attention à bien gérer vos coups, car suivant l'arme utilisée, vous ne pourrez pas frapper avant un certain temps ! Un autre changement vient des

Ci-dessus, voici le genre de personnages que vous pouvez trouver dans les auberges. Au total, ce sont près d'une cinquantaine d'individus, chacun avec ses compétences et son caractère, que vous pourrez engager, si vos compagnons acceptent bien sûr.

Ishar 2 : Messager of Doom

Comme vous pouvez le constater, l'écran d'inventaire a peu changé par rapport à Ishar. Quelques améliorations ont été apportées cependant, le rendant encore plus convivial pour échanger objets et argent entre les divers personnages. Pour examiner un objet, c'est très simple, amenez-le sur l'icone "regarder". Idem pour manger quelque chose...



actions que vous pouvez effectuer. Il s'agit maintenant de 5 icones permettant de virer, d'enrôler, d'assassiner, de soigner et d'accéder aux cartes. La aussi on peut noter une nette amélioration, puisque si vous possedez le morceau de parchemin correspondant, vous aurez le plan de l'endroit où vous vous trouvez : ville, île, forêt... Sachant que le monde d'Ishar 2 est environ trois fois plus grand que celui d'Ishar, vous n'avez pas fini de vous balader de long en large !

Pour ce qui est des combats, lancer des sortilèges est beaucoup plus facile, puisque que vous pouvez acceder directement aux sorts via un petit tableau sur le visage de votre personnage. En outre, vous avez maintenant le positionnement strategique de vos héros. Vous pouvez en effet les faire avancer dans une formation bien precise. Seul les personnages placés au premier rang pourront frapper ! Alors un conseil, mettez vos guerriers devant en priant tres fort que vos lanceurs de sorts ne se fassent pas surprendre par derrière !

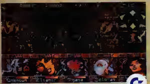
L'interaction avec le monde a ete elle aussi améliorée. Ainsi, vous devrez discuter avec tout plein de personnages pour comprendre ce qui se passe et trouver les objets que vous cherchez. Il faudra bien faire attention aussi à utiliser les bons objets aux bons endroits. Dans la montagne enneigée par exemple, il faudra impérativement se vêtir de manteau de fourrure pour ne pas mourir de froid. Pour entrer dans la "boite de nuit", vous devrez vous procurer des tenues de soirée tandis que dans le temple, vous devrez respecter le célèbre adage : l'habit fait le moine ! Certains problemes que vous rencontrerez demanderont pas mal de réflexion pour être vaincus. Mécanismes en tous genres, portes secrètes, pieges... Il faudra même utiliser des animaux apprivoisés pour qu'ils declenchent certains mécanismes à distance !

Une autre nouveauté vient des sauvegardes, gratuites et illimitées à la différence d'Ishar où vous deviez les acheter !

La version PC : Uniquement en VGA 26 couleurs, la version PC est magnifique. Il faudra cependant libérer 610 Ko en mémoire exécutable pour avoir les musiques et les sons durant tout le jeu, sinon, vous n'aurez les musiques que sur les pages fixes et moins de bruitages ■

Télécharge des centaines de logiciels, d'images, de sons sur 3615 GEN4, tape *TLC.

VERSION AMIGA/ST
Par rapport à la version testée sur PC, les différences ne sont pas notables. Tout d'abord, du point de vue graphique, ces deux versions sont en 16 couleurs (j'espérais un version 32 couleurs sur Amiga mais bon, on n'a pas toujours ce que l'on veut). Le son est supérieur à la version PC avec carte Ad Lib sur Amiga et à peu près équivalent sur ST mais cela n'est pas nouveau avec des tas de petites digits et des thèmes très médiévaux.
Le jeu, le système et le monde d'Ishar 2 est par contre totalement identique. Par contre, le jeu semble un peu trop lent pour ceux qui ne possèdent pas de disque dur car les accès disque ne sont pas des plus rapides. Sur Amiga, cet état de fait est moins présent mais malgré tout la possession d'un disque dur permet une quête bien plus agréable. Comme cela ne prend pas beaucoup de place (environ 2 Mo) ça vaut vraiment le coup. Sur l'A1200, Ishar 2 est encore plus agréable puisque les quelques lenteurs de jeu disparaissent. Des versions A1200 et Falcon sont à l'étude mais ne devraient pas sortir avant la rentrée. On aurait pu espérer quelques couleurs en plus pour la version Amiga, mais enfin, on se contente largement de ce que l'on a ■



L'AVIS DE DIDIER

Voici encore une réussite à l'actif de Silmarils, avec un jeu de rôle bien ficelé qui vous occupera de nombreuses heures. L'aventure se déroule dans un contexte superbe et grâce à une interface très pratique, vous ne perdrez pas votre temps en fioritures. Vous pourrez très facilement combattre, accéder à l'inventaire, à la magie... L'aventure est malheureusement un peu trop répétitive et monotone, avec un scénario et surtout un monde qui manquent un peu de consistance. Par contre, vous aurez l'agréable surprise de trouver de nombreuses nouvelles énigmes et situations originales !

L'AVIS DE MICHEL

[illegible]

JEU DE ROLE
Silmarils

PC TECHNIQUE
M : 386 SX, VGA [illegible]
[illegible]
C.S. : Ad Lib, Soundblaster
[illegible]
Texte : français

ST TECHNIQUE
M : ST, STE
[illegible]
C.S. : -
[illegible]
Texte : français

AMIGA TECHNIQUE
[illegible]
C.S. : -
[illegible]
Texte : français

	PC	ST	AM
G :	18	16	13
S :	15	15	16
A :	-	-	-
VIE :	16	16	16

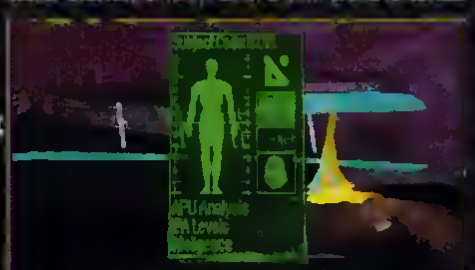
INTERET
PC/82%ST/82%AM/80%

LES ALTERNATIVES

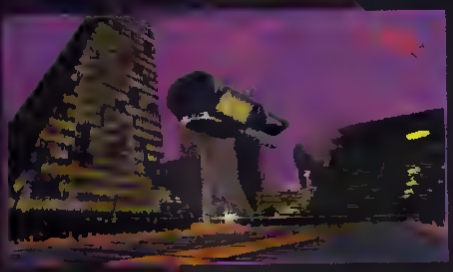
SYNDICATE

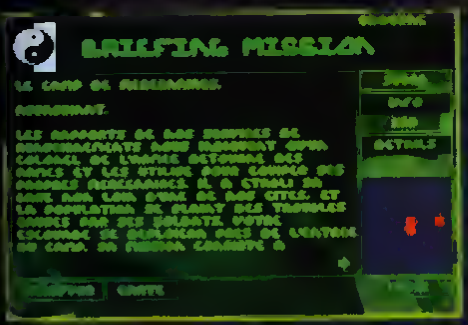
Pègre au XXIIème siècle

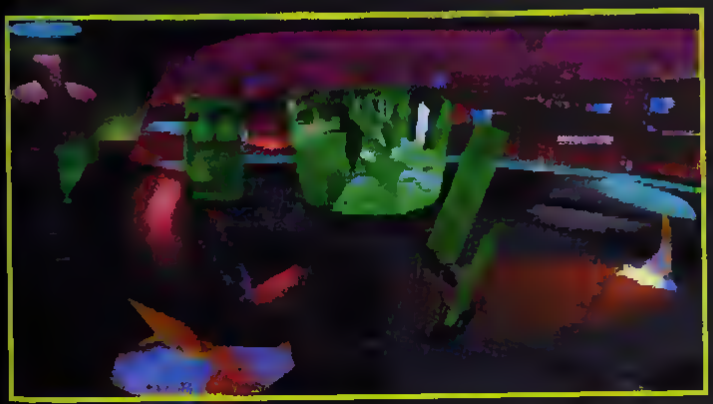
Il paraît que la mode est à un retour en force des valeurs morales. Bullfrog a visiblement décidé de nager à contre-courant avec son nouveau jeu aussi sublime que sanglant...



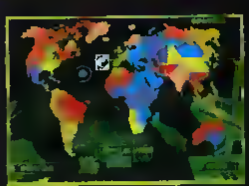
Retrouve le monde informatique
en direct sur 3615 GEN4, tape *DIA







Assis dans votre fauteuil, vous suivrez l'évolution de vos hommes sur des écrans holographiques. Dominant toute la ville, vous pourrez aussi définir au fur et à mesure les missions à remplir pour petit à petit contrôler le monde entier. Il suffit de cliquer sur une zone avoisinante de vos possessions pour accéder au briefing de la mission correspondante.



Dans son vaisseau de contrôle, flottant dans cette toile noirâtre que devint le ciel terrien, en ce début de troisième millénaire, ciel ô combien symbole d'une civilisation uniforme et à la dérive, William Reader, le nouveau directeur exécutif du syndicat européen Generation 4, scrutait les faits et gestes de ses citoyens devenus de véritables machines égocentriques vivant dans leur propre réalité grâce au CHIP.
Tributaire du Haut Conseil, dont il reçevait les ordres, il avait été envoyé dans cette contrée reculée (pour être précis, à l'extrême est de l'ex-Union Soviétique) qu'est le Kamchatka pour y remplir une mission de prime importance pour l'expansion territoriale du syndicat. Rien n'était plus jouissif pour ce jeune parrain que d'avoir des défis pour se décarcasser un peu les neurones et apprécier les poussées d'adrénaline. Comme à l'accoutumée, lui seul était habilité à diriger la mission. Du choix des agents à la sélection de l'armement nécessaire, W. Reader avait de quoi s'occuper pendant une semaine.
"Alerte Code Rouge ! Les agents Hastings, Nixon, Rennie et Webley sont attendus en salle de briefing immédiatement !".
Les quatre agents concernés se rendent illico presto au rendez-vous.

—Messieurs, Messieurs, je vous ai convoqués aujourd'hui pour une mission extrêmement importante pour notre expansion. Vous n'êtes pas sans savoir que notre syndicat bénéficie de certaines relations haut placées. Malheureusement, l'une d'entre elles risque de mettre en péril notre organisation. Le Haut Conseil réclame une action immédiate. Votre mission consiste à éliminer la femme de ce politique déloyal. Trouvez d'abord notre indic. Lui seul pourra vous aider à la localiser. Le syndicat vous alloue des armements plus qu'efficaces et continue ses recherches en matière de nouvelles technologies...

W. Reader continue son exposé à ses agents pendant qu'on les préparait à leur future mission.

— Vous serez largués au sud-est de la ville. Méfiez-vous des agents ennemis. Même s'ils ne sont pas nombreux, ils peuvent vous endommager gravement. Let's go guys !
À ces mots, les quatre agents se rendirent à la salle de téléportation.
Arrivés sur place, Hastings, Nixon, Rennie et Webley se dirigèrent d'un pas décidé dans la direction que leur indiquait le scanner.
— Hastings ! L'indic est au sud-ouest de la ville, lança Nixon en scrutant l'écran.
— OK Nixon. Webley ! Rennie ! On y va. Restez vigilants. Des agents ennemis traînent dans le coin.

Nos quatre héros se dirigèrent tranquillement dans les rues de la ville en gardant à portée de main l'arme qu'ils avaient soigneusement cachée dans leur imper pour ne pas provoquer de fusillades face aux flics.
À l'abord d'un carrefour, ils décidèrent sur le scanner la position exacte de l'indic et s'y rendirent.
— Alors, où est-elle ? Où l'a-t-on planquée ? Hein, où ? Tu vas répondre ?
— Je vais vous le dire, mais arrêtez de me frapper... Je vais parler...
— Allez Hastings, laisse-le tranquille. Tu ne vois pas que tu le terrorises ! dit Rennie.
— Merci, monsieur, merci ! La femme se cache dans un bâtiment au nord-ouest de la ville. C'est tout ce que je sais !
— Merci pour le renseignement ! Le syndicat sera toujours généreux avec ses collaborateurs. À bientôt, à moins que vous ne vouliez nous suivre pour admirer notre travail, remercie poliment, ce qui n'était pas dans ses habitudes, Webley d'un ton ironique.
— Pourquoi pas ! Je n'ai jamais pu voir le travail d'agents tels que vous. Je vous suis.
— Ok, mais à vos risques et périls, dit Hastings alors qu'une certaine amertume perçait dans sa voix.
Après quelques heures de marche, Hastings, Webley, Nixon, Rennie et l'indic arrivèrent en vue de la bâtisse.
— Bon, alors, on fait quoi ? On fonce dans le tas ?
— Oui, répondit Webley. Je prends le commandement des opérations. Hastings, passe devant et neutralise le garde extérieur. Après on pourra se débarrasser des autres. Go !
— C'est parti mon vieux ! hurla Hastings, réjoui qu'on lui ait proposé ce rôle d'éclaireur.
Les scènes qui suivirent ne furent que violence et mort. Les gardes furent éliminés sans pitié et la femme exécutée sans autre forme de procès. Ayant suivi l'action de près, W. Reader intervint :
— Hastings, Webley, Rennie, Nixon, votre mission est presque terminée. Rejoignez le point de rendez-vous pour que l'on vous ramène. Attention, des agents ennemis étaient encore dans les parages. Si vous le pouvez, ramenez-moi l'indic pour que je puisse le récompenser.
— Ok chef, répondit Webley grâce à sa radio incorporée.
Il fallait encore quelques heures de marche avant de rejoindre le point de rendez-vous. Soulagés d'avoir éliminé la cible, les quatre agents et l'indic réduisirent leur attention. Soudain, au détour d'une ruelle, surgit tout un groupe ennemi, probablement

Pose tes questions sur
3615 GEN4, tape *RED.

le syndicat asiatique. Sans même avoir eu le temps de dégainer, Hastings et Webley encaissèrent quelques balles dans leur cuirasse. Instantanément, tous sortirent leur Uzi dans un même geste et arrosèrent les adversaires d'une pluie de balles tandis que l'indic se planquait dans le hall d'un bâtiment. Tout alla très vite. Il ne resta bientôt plus qu'un tas de cadavres sur le moteur humide à l'odeur nauséabonde.

— Nixon ! Jette un coup d'œil au scanner pour voir si tous ces rats y sont bien passés, demande avec insistance Hastings encore sous le choc de ces balles bêtement reçues.

— C'est bon ! La voie est libre, nettoyage total et radical. On peut maintenant rentrer tranquille ! Gaffe quand même.

A ces mots, tous se sentirent soulagés. Le point de rendez-vous n'était plus bien loin.

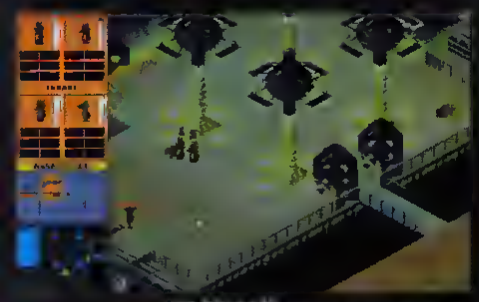
— Ça y est, nous y sommes chef, appelle Webley. Vous pouvez nous téléporter.

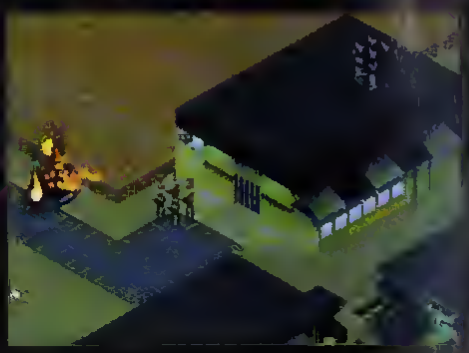
— Reçu, répondit W. Reader. A tout de suite.

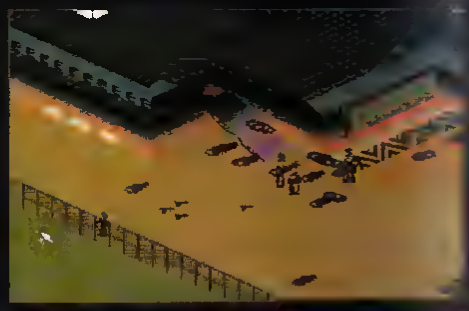
Le transfert se fit sans encombres.

— Félicitations ! Je savais que je pouvais compter sur vous, dit W. Reader avec sa mine des grands jours. Ah ! J'allais oublier. Merci à l'indic que vous êtes monsieur. Grâce à vous le syndicat vient de s'enlever une épine du pied. Vous méritez une récompense digne de ce nom.

Dans ce ciel toujours aussi sombre, une détonation se perdit dans les clameurs de la ville...







Ecris à la rédaction sur
3615 GEN4, tape *SOS.

Voici quelques uns des objets que vous pouvez acheter pour mener à bien vos missions. La plupart sont des armes, avec leur prix, mais surtout leur portée, les munitions et le nombre de coups qui sont tirés à chaque rafale.
Un bon équipement est essentiel pour réussir une opération.

EPSILON PC

Techniquement, cette version est irréprochable. Les graphismes en VGA haute définition 16 couleurs sont magnifiques, même si plus de couleurs n'apportent pas forcément plus de beauté. Les sprites des personnages sont plutôt bien animés et sont facilement reconnaissables. Le système de jeu entièrement à la souris est irréprochable. C'est l'une des [illegible] que vous [illegible] avec vos agents. Le contexte sonore est excellent. La musique [illegible] est [illegible] et les bruitages [illegible] [illegible] pour comprendre. Les programmeurs ont en plus inclus quelques [illegible] pour rendre Syndicate encore plus [illegible]. Alors que le jeu suffisait à le rendre [illegible], l'intérêt est [illegible]. C'est à tomber par terre.

L'AVIS DE MICHEL

Inconditionnel des Populous et Powermonger, j'attendais avec grande impatience le dernier né de chez Bullfrog. Je n'ai pas été déçu. Syndicate est le genre de jeu que je rêvais de trouver sur micro. Il offre une telle liberté d'action qu'on ne peut qu'adorer. De plus, pour une fois que l'on joue un "méchant" sans scrupules et sans morale, ça change des missions habituelles. Ici c'est un jeu d'hommes, de [illegible], [illegible] et l'[illegible] [illegible]. [illegible] aux âmes sensibles. [illegible] sur PC [illegible] la [illegible]. Syndicate est le jeu de l'été et [illegible] de la rentrée.

L'AVIS DE DIDIER

L'équipe de Bullfrog est toujours à l'origine de ***produits*** *révolutionnaires et Syndicate ne manque pas à la règle. Jouer quatre personnages en même temps est pour une fois synonyme de liberté et de possibilités. L'ambiance sonore colle complètement à l'action et on se glisse très facilement dans la peau des "terminators". Le plus intéressant reste l'intelligence des personnages que vous pouvez régler selon votre bon vouloir. Il est ainsi facile d'élaborer des tactiques en utilisant judicieusement l'armement, le [illegible]... En plus, tous les textes sont en français à l'écran, et bien traduits pour une fois.*

STRATEGIE/ACTION

Electronic Arts

TECHNIQUE

M : 386 et au dessus
D : 5 HD : 12Mo
C.S. : AdLib, Soundblaster
Ext : clavier, souris, 1 joueur
Texte : en français

GRAPHISME	15
SON	16
ANIMATION	15
DUREE DE VIE	15

INTERET

94%

LES ALTERNATIVES

PC
Space Hulk (50)
Populous 2 (51)
Powermonger (49)

STRATEGIE/ACTION

Electronic Arts

TECHNIQUE

GRAPHISME	14
SON	17
ANIMATION	15
DUREE DE VIE	15

INTERET

94%

LES ALTERNATIVES

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
THE GREATEST — Dune + White Sharker + Lure of the Temptress	325	349	325
ACTION SPORT — Super Ski 2 + Tennis Advantage + GP 500 + Killerball	299	342	292
FOX COLLECTION — Rainy Jim + Blues Brothers + Mokter + Monty Python's	342	399	399
STRATEGIES — Dominium + Reality + Operation Stealth	292	325	292
KINGS OF ADVENTURE — Gobliins + Bargon Attack + Fascination	292	272	292
UNIVERSE — Nicky Boom + Dominium + Superski + Grand Prix 500 cc 2	252	282	252
SPORT MASTER — Pga Tournament Dev + Tennis Advantage + Euro Club Soccer + Indy 500		342	299
MEGA MIX — Agony + Leander + Dix			292
PSYCHO 5 SOCCER — Intern soccer cha + Kick off 2 + Manchester U + World champ mship soccer	272	392	272
COMPIL DES RECORDS — Cool croc twins + Lotus 2 + Hemqueal	292		292
SPORT BEST 2 — Tennis cup + Crazy car 2 + Kick off 2	269	299	269
PREMIUM — Rainy Ice + Panza kick boxing + Tennis cup	269	299	289
RAVING MAD — Rodland + Megatwins + Redlands	192		192
MAGIC WORLD — Storm master + Dragon Breath + Crystal Arborea	299		252
DREAM TEAM — W.W.F. + THE SIMPSONS + TERMINATOR 2	225	275	222
FANTASTIC WORLDS — Mega lo mania + Populous + Wonderland + Pirates + Realms (PC pas de Megalomania)	269	299	269
VROOM + GREATCOURT 2	229		229
PODIUM — Dakar + Panza kick + Panza + GP 500 1	299	329	299
SUPER FIGHTER — Final Fight + WWF + Pitfighter	252	255	259
STRATEGY MASTER — Hunter (PC Cohort + Merchant colony) + Populous	329	348	289
FUN RADIO 3 — Battle of Britain + Monkey island 1 + Indiana Jones 3 + Battle 1942	299	392	369
HEAD TO HEAD — MiG 29 Super fulcrum + F15 Strike Eagle			392
SUPER HEROS — Indy + Prince of persia + Aigle d'or			299
COMBAT CLASSIC — F15 strike eagle 2 + 688 sub attack + Team yankee		342	292
ESPANA 92 THE GAMES	299	342	299
FUN RADIO 2 — Greatcourt 2 + Speedball 2 + Grand prix 500 cc 2	299	322	302
PLANETE AVENTURE 2 — Monkey Island + Populous + Loom + Explora 3	349	399	362
CLASSIC COLLECTION — Lemmings 2 + Barbarian 2 + Colossus Chess + World championship soccer	259	299	262
FUTURE DREAMS — Mentale + Stix blade + Matchshow + Metal mast	392		342
SKYROCK — F19 Retaliator + Toki + Populus + GP 500 N°2	299	342	292
LC WAIKIKI — Fighter Bomber + Klype 2 + Blues Brothers	342	392	342
BITMAPS 1 — Xenon 2 + Cadaver + Speedball 2	299	269	259
NRJ 4 — Swap + Barbarian 2 + Prince of persia + Team suzuki + Tennis cup	292	299	299
SIMULATION TOP — Falcon + Prince de Perse + Targhan	299	299	299
MAITRES AVENTURES — Maupiti Island + Voyageurs du temps + OP stealth	349		349
SUPERSTARS SPORT — F29 + Hard drivin + Stunt car + Battle command	299		299
3D SUPERSTARS — Hard drivin + Stuntcar + Battle command	299		299
LES STARS — Skweek + Epidemic + Rumpy + Superskweek	289		299
AVENTURES EXTRA — Cosmic + Iron lord + Rocket ranger + Mano cinedeville	292	492	292
AIR COMBAT ACES — Falcon + Gunship + Bomber	329	399	399
AIR SEA SUPREMACY — Silent service + Carrier command + P47 + F15 STR + Wings (Amiga)	289	322	289
10 GREATS GAMES — Ferrari + R. dangerous + Titan + Pic n pile + Night hunter + Spindizzy + Carrier command + Chicago 90 + Pit tennis + Xenon 2	329	329	392
CAPCOM COLLECTION — Strider 1 & 2 + Last duel + Forgotten world + Ghouls n ghosts + Dynasty + Led storm	289		289
PLANETE AVENTURE 1 — Indiana Jones + Man ochans + Explora 2 + Portes du temps	299	299	299
LES BATTANTS 2 — Rick Dangerous 1 & 2 + Satan + Double Dragon + Licence to Kill	269	269	269
NRJ 3 — Fire + Double Dragon 2 + Italy 90 + Wellina + Turbo Outrun	299	299	299
KARATE ACES — Double Dragon 1 & 2 + Last Ninja 2	299	259	299

LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIG
3D CONST KIT 2	492	492	492
A TRAIN		392	292
A BUS A320	292	349	
AIR FORCE COMMAND	315		389
AIR SUPPORT	252		252
AIR WARRIOR	342	342	342
ALONE IN THE DARK		432	
ANNARESTAR	299		269
ANCIEN ART OF WAR	342		342
APOCALYPSE	252		252
ASHES OF EMPIRE	342	292	342
ARMOUR GUEDDON 2	272	342	272
ATAC	342	292	342
B17 FLYING Fortress	342	292	342
BATTLE ISLE	325	349	329
BATTLETOADS	282	282	282
BEST OF BEST	234	272	252
BILLARD AMERICAIN	292		292
BIRDS OF PREY	349	392	342
BODY BLOWS			342
BUNNY BRICKS	299	228	228
CAMPAIGN	343	382	342
CAESAR	315	365	315
CELTICS LEGEND	282	342	292
CHAOS ENGINE	282		282
CHUCK ROCK 2	252		252
CIVILIZATION VF	342	342	342
COHORT 2		342	293
CONQUEST LONGBOW		292	342
CRAZY CARS 3	282	298	292
CURSE OF ENCHANTIA	342	342	349
CYTRON	272		272
CYBERSPACE	292	343	292
D-DAY	362		392
DARKLANDS		382	
DOODLE BUG	225	225	
DOMINIUM	282	383	299
DRAGON'S LAIR 3	342	383	342
DUNE 2		272	325
Dungeon MAST + Chaos	282		252
ENTITY	222	292	292
EPIC	252	282	252
ETERNAM		342	
EUROPE AVENTURE	342	342	342
EYE OF THE STORM	282	342	293
F14	292		
F15 STRIKE EAGLE 3		492	
FALCON 3.0		843	
FALCON 3.0 MISSION		242	
FERN GULLY		192	192
FIRE AND ICE	225		225
FLASHBACK		292	292
GENESIA		292	252
GOAL		299	349
GLOBAL EFFECT	342	392	342
GOBLIINS 2	292	342	292
GUNSHIP 2000	342	392	342
GUY ROUX MANAGER	292	292	252
HARRIER	342	383	342
HAND OF ST JAMES	315	315	315
INDY IV ACTION	292	305	262
ISHAR 2	252	292	292
JOE ET MAC	252	292	252
KNIGHTS OF LEGEND	305		305
KNIGHTS OF THE SKY	342	405	342
LEEDS UNITED	252	299	297
LEGACY NECROMAN	305	352	305
LEGEND OF KYRANDIA		332	315
LEMMINGS 2	292	292	289
LEMMINGS TWIN PACK	292	292	292
LIVERPOOL FC	222	315	252
LOTUS 3	252		259
MAC DONALD'S LAND	225	225	225
MAGIC BOY	257	282	252
MAGIC WORLDS	222		252
MATCH OF THE DAY	252		252
MICROPROSE GOLF	299	482	299
MICROPROSE grand prix	342	442	342
MONKEY ISLAND 2	392	392	392
NICKY BOOM 2		299	299
NIGEL MANSELL	299	342	282
NO GREATER GLORY		342	342
O M SUPER FOOTBALL	252	292	252
PALADIN 2	292		252
PILOTS IN PARADISE	306		306
PINBALL FANTASIES		242	
PERFECT GENERAL		369	342
PERFECT GENERAL DATA D		192	192
POPULUS 2 +	325		325
PREHISTORIK 2		292	259
PREMIER MANAGER	282	292	252
PREMIERE	272		272
PROPHECY	392	392	292
PUGGSY			342
PUTTY	252		259
RAMPART	289	292	252
RAGNAROK	342	392	342
REACH for the SKIES	342	352	342
REX NEBULAR		442	
RICKY WOODS		315	272
ROBOSPORTS		342	299
ROME		272	312
ROOKIES		252	262
SABRE TEAM	252	242	252
SENSIBLE SOCCER 93	222		225
SHADOWLANDS	252	282	252
SHADOWS of the Comet		383	
SHADOWORLDS	252	342	282
SHORTGREY	292		292
SIM CITY DELUXE		382	342
SLEEP WALKER	342	292	262
SPACE GUN	252		252
SPECIAL FORCES	342	342	342
SPOT	192	242	192
STORMBALL	252	305	252
STREETFIGHTER II	347	292	242
STRIKE COMMANDER		342	
STRIP POKER GIRL			252
SUPER CAULDRON	252	282	252
SUPER SPORT CHALL	252		252
THE ADDAMS FAMILY2	252	292	252
THE HUMANS	252	292	252
THE MANAGER	252	305	252
THE SEIGE		292	
TINY SKWEEKS	299	259	289
TRANSARTICA	282	292	292
TREBLE CHAMPION 2	301		301
TROODLERS	252		252
TWILIGHT 2000	342	392	342
TURBO CHARGE	272		272
UGH	252		252
UNIVERSAL Monsters	282	392	282
VROOM	252		252
VROOM DATA DISK	149		149
VROOM MULTIPLAYER	192		
WAR IN THE GULF	282	342	282
WARZONE	252		252
WAXWORKS		342	342
WEEN PROPHECY	282	342	282
WIZKID	252	292	292
W L F	242	292	242
WOLFCHILD	259		282
WORDTRIS	282	342	292
W W F 2	252	292	252
X-WING		392	
ZOOL	252	222	252

BUDGET ST / PC / AMIGA

688 SUB ATTACK	149
ALIEN BREED 92	118
ACTION FIGHTER	91
ARKANOID 2	129
BARD'S TALE 3	109
BUBBLE BOBBLE	129
BUDOKAN	129
BUMPY	99
CALIFORNIA GAMES	99
CRAZY CARS 2	99
CRYSTAL OF ARBOREA	99
F16 COMBAT PILOT	99
F 19 STEALTH FIGHTER	159
FALCON	159
FALCON M.O COUNTERS	99
FALCON M.O FIREFIGHT	99
FIRE AND FORGET 2	99
FINAL FIGHT	99
FLIGHT OF INTRUDER	159
FLOOD	129
GAUNTLET 2	99
GREMLINS 2	99
HERO QUEST	99
INT. SOCCER CHALLENGE	99
JANGHIR KHAN SQUASH	99
LAST NINJA 2	129
M1 TANK PLATOON	149
MANCHESTER UNITED	99
METAL MUTANT	99
MICROPROSE SOCCER	99
MOONWALKER	99
OPERATION STEALTH	149
PINBALL MAGIC	99
PIRATES	129
POPULOUS	129
PRINCE OF PERSIA	129
PRO TENNIS TOUR	129
PUZZNIC	99
RICK DANGEROUS	99
ROBOCOP	99
ROBOCOP 2	99
RODLAND	99
R V F HONDA	99
SEUCK	99
SHADOW DANCER	99
SHERMAN M4	99
SKWEEK	99
SMASH TV	99
STORM MASTER	129
STREET FIGHTER	99
STRIKE FLEET	129
SUPER CARS 2	99
SUPER MONACO G.P	99
SWITCHBLADE 2	99
TENNIS CUP	99
TERMINATOR 2	129
THE CYCLES	99
THE SIMPSONS	99
TOYOTA CELICA	99
TURBO CUP	99
TURRICAN 2	99
ULTIMATE GOLF	129
WWF	99

SUPER PROMO

IMPRIMANTE STAR LC 100 Couleur 1750

ATARI ST

A DER 3D	530
DEGAS ELITE	259
DELUXE PAINT	485
DEVPAC V.2	595
GESTCOMPTE 2	328
GESTCOMPTE 2 + 3614	458
PACK GFA BASIC 3.5	890
LE COMPTABLE 2	775
LE REDACTEUR 3.15	390
STOS BASIC	399
SOURIS GENIUS ST	199
LECTEUR EXTERNE ST	549

AMIGA

ARENA 2000	122
AMOS COMPILER	299
AMOS 3D	342
EASY AMOS	425
AMOS PRO 1.1	890
COMPTE CHEQUE	290
Copieur SynchroExpress 500	395
Copieur SynchroExpress2000	450
DELUXE PAINT IV v4.0	895
DEMO MAKER 1MB	299
DEVPAC 3.0	795
DISCOSCOPIE PRO 3.0	390
EXCELLENCE 3.0	590
FAMILICOMPTE	325
FINAL COPY II (Français)	890
FUN COLOR	890
GFA BASIC+ Interpréteur	890
COMPILATEUR GFA BASIC	395
KINDWORDS 3.0	490
MAXPATH + TERRAFORM	799
MAXIPLAN PLUS 4.0 FR.	490
MULTIPAINT AMIGA	149
MULTIMEDIA MAKER	495
MUSIC MAKER	395
MUSIC WARE	349
PRINTSTUDIA	149
SON X	425
SOFTFACES	490
SOFTCLIPS	590
SUPERBACK	495
VISTA PRO 2.0 (Français)	890
VISTA PRO 3.0 (Français)	490
SOURIS GENIUS AG	129
CABLE PERITEL AG	119
Doubleur Bus Disc Dur / MK3	159
Alimentation A500/600/500+	499
EXTEN 512K A500 +	399
EXTEN 1MO A600+HORL	599
EXTEN 512K A500	249
Disc dur A600/1200 +Nappe 2.50"	
60 MO	1890
80 MO	2790
EXTEN 512K+HORL A500	299
EXTEN 1.5 MO+HORL A500	999
ENCEINTES ZY FI	399
SWITCH SOURIS/JOYSTICK	199
ADAPT 4 JOYSTICKS	75
LECTEUR INTERNE A500	490
LECTEUR EXTERNE 3.50	595
Interface MIDI 3+1+(câbles)	249
ETIQUETTES 3.50 LES 100	32
Imprimante STAR LC100 coul.	1750
BOITIER JSY 80 + 80 X 3.50"	109
BIEN DEBUTER AMIGA 500/600	149
B. Debuter Langage Machine	129
Bible de l'AMIGA + Disk	260
Livre de l'AMIGADOS	149

PC

ASTRODOM single	342
CIEL COMPTAM LITE	675
CIEL COMPTA LIBERALE	985
CIEL PAIE	890
CIEL IMMOBILISATIONS	860
CIEL GESTION Commerciale	860
CIEL GESTION Associations	265
CIEL Reporter Bancaire	955
TASWORD PC	550
TASPRINT PC	430
TAS-SIGN PC	482
MASTERFILE V.3.0	890
MASTERFILE + TASWORD	1222
PC GLOBE 5.0	520
PC CORPS HUMAIN	542
PC UNIVERS	400
SOUNDBLASTER 2.0 Deluxe	880
SOUNDBLASTER PRO Deluxe	1390
SoundBlaster PRO+Kit midi	1890
VIDEOBLASTER	2975
THUNDERBOARD	770
AUDIOPORT	1875
PRO AUDIO SPECTRUM +	1875
PRO AUDIO SPECTRUM 16	2475

DIGITALISEUR VIDI N°1 EN EUROPE!

"LA REFERENCE" ... ATARI Magazine

DIGITALISE AU 1/50S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO 32 K MEMOIRE COMPATIBLE NEO / DEGAS RESOLUTION 320 X 200 4 BITS PAR PIXEL CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

PACK VIDI NEW ST OU AMIGA 1290 F

ce pack comprend le digitaliseur VIDI + VidiChrome + PhotonPaint (pour AMIGA) ou Spectrum 512 (pour ST)

VIDI RGB FILTRES COULEURS ELECTRONIQUES 790 F

PACK VIDI COMPLET ST OU AMIGA 1790 F

COMPREND PACK VIDI NEW + VIDI RGB

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3

COPIE DE DISQUETTES EN MOINS DE 30 SECONDES SYNCHRO EXPRESS NECESSITE UN 2EME LECTEUR SELECTION PAR MENU DES DEBUTS ET FINS DE PISTES (JUSQU'A 85 PISTES). UNE OU DEUX FACES. AUTOSELECT DUPLICATION D'AUTRES FORMATS TEL IBM MAC ETC

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

SYNCHRO EXPRESS AMIGA 500 ... 395 F

SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 ... 450 F

HOME OFFICE KIT DE LUXE ... 675

Kindwords3 + Maxiplan IV + Infofile

JOYSTICKS

COMPETITION PRO	139
PRO 5000	139
QUICKJOY 2 TURBO	99
QUICKJOY 3 Supercharger	99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	199
QUICKJOY VI JETFIGHTER	125
QUICKJOY TOPSTAR	269
QUICKJOY Turbo Pedale	278
QUICKJOY Megastar Junior	188
QUICKJOY MEGASTAR	329
QUICKJOY SUPERSTAR	179
KONIX SPEEDKING	100
KONIX SPEEDKING Autofire	169
KONIX THE NAVIGATOR	149
QUICKSHOT APACHE 1	69
QUICKSHOT MAVERICK 1	169
QUICKSHOT PYTHON 1	119
ASCII PAD Super NINTENDO	229

RUBANS

CITIZEN 120D	58
CITIZEN SWIFT 24/9	58
EPSON LX 800/LQ 800	89
ATARI SMM 804	69
STAR NL 10	59
STAR LC 10/20	62
STAR LC 10 COULEUR	92

TOUS LES RUBANS NE PAR 3 : 144

EDUCATIFS

pour PC / ST / AMIGA

ADI

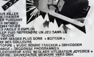
ADI FRANCAIS CE1	279
ADI FRANCAIS CE2	279
ADI FRANCAIS CM1	279
ADI FRANCAIS CM2	279
ADI FRANCAIS 6E	279
ADI FRANCAIS 5E	279
ADI FRANCAIS 4E	279
ADI FRANCAIS 3E	279
ADI MATHS CE1	279
ADI MATHS CE2	279
ADI MATHS CM1	279
ADI MATHS CM2	279
ADI MATHS 6E	279
ADI MATHS 5E	279
ADI MATHS 4E	279
ADI MATHS 3E	279
ADI ANGLAIS 6E	279
ADI ANGLAIS 5E	279
ADI ANGLAIS 4E	279
ADI ANGLAIS 3E	279
APPLICATION ADI PAR CLASSE ET PAR MATIERE	139

CEDIC / NATHAN

ANGLAIS DEBUTANT 6E 5E	275
ANGLAIS CONFIRME 4E 3E	275
ALLEMAND DEBUTANT 6E 5E	275
ALLEMAND CONFIRME 4E 3E	275

ACTION REPLAY MKIII

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !



VIRUS KILLER
MODE TRAINER
HYPER PUISSANT
VIES INFINIES AUTOMATIQUES (TRES FACILE D'EMPLOI)
GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE
RIPPER IMAGES PLUS SONS + EDITEUR + CHOIX DES COULEURS
AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK + AUTOFIRE SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
COMMANDES DOS DIR FORMAT COPY
DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT EDITEUR D'IMAGE.
BOOT SELECTION+DISK MONITOR+CALCULETTE+ BLOCKNOTE

AMIGA 500 / 1000 / 500+ ... 599
AMIGA 2000 ... 699

CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 399F.

Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !

Particulièrement recommandé pour les applications d'Arts Graphiques, de Dessins et les logiciels éducatifs etc.
Compatible avec DELUXE PAINT III ET IV.
Livré avec le logiciel de dessin KwikDraw de TROJAN

RÉF	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

DISQUETTES 3.50" DFDD

DISQUETTES CERTIFIEES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE EXPRESS

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30 - 93.97.22.00

à retourner à JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H À 20 H

TITRES (garantie echange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

☐ Je joins un chèque ou mandat lettre 2-07
☐ Je paie à réception au facteur + 26 F
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue

date d'expiration

NOM PRENOM

N° ET RUE

VILLE CODE POSTAL

FAX 93 97.07.00 SIGNATURE OBLIGATOIRE

PORT	
LOGICIEL JEUX	26 F
IMPRIMANTES + CONSOLES	60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES	30 F
ORDINATEUR	150 F
DOM TOM + ETRANGER	60 F

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur ____ DISC ☐ K7 ☐ ■ Votre N° Client ____

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

Prix valables pour le mois en cours. Les nouveautés peuvent ne pas être disponibles à la parution du magazine. SEGA et NINTENDO sont des marques déposées.

DARKSIDE OF XEEN
La dernière croisade

PC

Ce dernier épisode de la saga de Xeen vous plongera dans une lutte titanesque contre l'adversaire ultime !

? KEZAKO

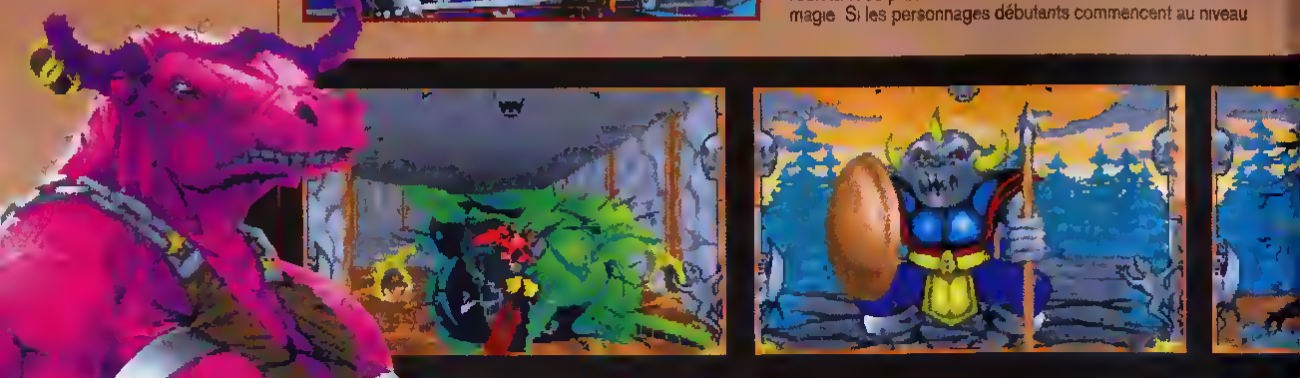
Might & Magic 4, Clouds Of Xeen peut donc être joué en simultané avec Darkside, les divers scénarios se mélangeant. Vous pourrez passer en effet d'un monde à l'autre aisément, ce qui devrait permettre à ceux qui étaient coincés dans l'un d'entrevoir peut-être avec ce dernier épisode un moyen de poursuivre l'aventure jusqu'à son dénouement !

E

pend
s épisodes de
pé conjointement
Of Xeen installer les deux jeux en même
temps pour de Xeen, une aventure titanesq
dans laquelle voyager d'un jeu à un autre
vous investir dans les scénarios qui se recoupent à c
tains moments. Vous pourrez aussi reprendre vos person
nages de MM4 pour commencer votre aventure dans Dark
side Of Xeen ! Vous aurez enfin droit alors à une fin de jeu

Des dizaines d'heures d'aventure !

jeu de dirigez six av
des villes, ts, des do . Vous pourrez créer
vos propres héros en choisissant leur métier, et en définissant
leurs caractéristiques de base. Chacun possède en effet de
nombreuses caractéristiques, habituelles comme la force,
l'intelligence... mais aussi des résistances (feu, électricité...)
et surtout des compétences : nager, crocheter les serrures,
escalader, pister en forêt...
La plupart du temps dans le jeu, il faudra trouver des person-
nages capables de vous enseigner ce genre de compétences,
moyennant une somme plus ou moins importante. De même,
pour apprendre de nouveaux sorts, il faut appartenir à des
guildes, donc trouver un moyen de s'y inscrire puis aller y
acheter les sortilèges qui vous intéressent ! Attention cepen-
dant, car certains de vos ennemis possèdent eux aussi des
résistances particulières vis à vis de certaines formes de
magie. Si les personnages débutants commencent au niveau



A droite, vous pouvez voir la fiche de personnage d'un de vos héros ! Il suffit de cliquer sur une des cases pour obtenir des informations supplémentaires sur ses talents, ses résistances, les quêtes effectuées... Les icones sur la droite donnent acces à d'autres menus du même genre pour un jeu très complet avec des héros complexes.

JEU DE ROLE

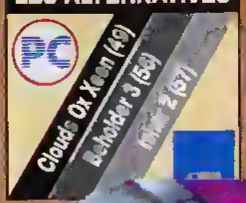
New World Computing

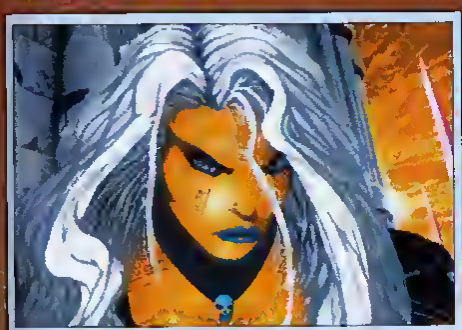
TECHNIQUE

M : 286, 2Mo ram, VGA couleur
D : 8 HD : 15
C.S. : Ad Lib, Soundblaster, Roland
Ext : souris, clavier, 1 joueur
Texte : français

GRAPHISME	18
SON	16
ANIMATION	14
DUREE DE VIE	17
INTERET	81%

LES ALTERNATIVES





Lorsque vous arrivez devant certains bâtiments, divers gardiens vous demanderont un petit quelquechose pour entrer. Dans ce cas précis, ce n'est pas trop désagréable, la personne ayant une apparence des plus alléchantes !

delirants que dans les episodes précédents, avec de nouvelles animations completement inedites. La tres grande variete dans les objets, les rencontres, les décors et les situations aboutit a une longevite incroyable du produit !
En outre, des musiques discretes accompagnent vos aventures, donnant un peu plus de consistance à l'atmosphere déjà

L'AVIS DE DIDIER

Ce dernier épisode est bien évidemment le plus réussi de tous, même si les améliorations par rapport à Clouds Of Xeen (Might & Magic 4) sont assez minimes. Le scénario est pour une fois un peu plus intéressant, avec une interaction plus importante et surtout la possibilité de jouer en simultané aux deux jeux (près de 40 Mo pour les deux sur votre disque dur), les histoires se mêlant intelligemment. Les graphismes sont encore plus impressionnants qu'à l'accoutumée, tout comme les animations et les bruitages. Une réalisation de haut niveau pour un jeu exceptionnel !

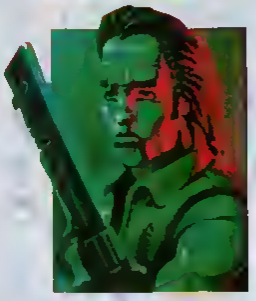
THE CHAOS ENGINE

Duo pour un K.O.

Le hit de l'Amiga arrive enfin sur ST ! Une fois de plus, les Bitmap Brothers se déchaînent sur l'Atari pour le plus grand plaisir des fans de l'équipe auteur de Cadaver, Magic Pockets...

Les jeux se faisant rares ces derniers mois sur ST, on a décidé de faire un test complet de Chaos Engine de chez Renegade d'autant plus qu'il le mérite amplement.

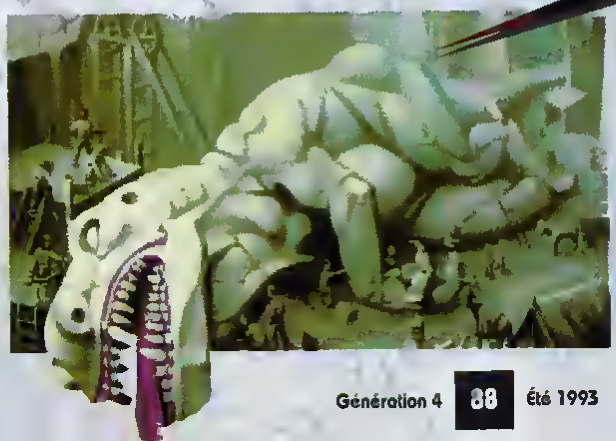
Provenant des mêmes programmeurs que Speedball ou encore Gods, les Bitmap Bros, Chaos Engine se place dès sa sortie dans le top des Shoot'em up à la Gauntlet, c'est-à-dire avec une vue de trois quarts en fausse perspective, mais avec un côté "rôliste" plus poussé que j'évoquerai un peu plus loin.



Chaos Engine est l'une des meilleures productions sur ST !

Au siècle dernier, un illumine nommé Baron Fortesque créa une machine fort curieuse qu'il appela The Chaos Engine. Elle était assez primitive mais devint avec le temps incroyablement puissante et folle à tel point qu'elle transforma les humains et les animaux domestiques en de véritables monstres sanguinaires. La machine s'était retournée contre son créateur. Tout cela était inadmissible mais rien ne semblait résister à cette intelligence artificielle. On fit alors un appel d'offre pour trouver des individus suffisamment fous pour se lancer à l'attaque de la machine. Six mercenaires se proposèrent. Et c'est là que vous entrez en jeu.

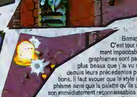
Vous aurez le choix entre six personnages aux caractéristiques différentes. Ainsi Navvie est le plus puissamment armé de tous mais n'est pas très rapide dans ses déplacements. Le plus équilibré semble être le gentleman.



L'influence des jeux de rôle prend là toute son importance. Chaque héros possède des compétences qui lui sont propres : adresse, endurance, rapidité et intelligence. Cette dernière peut vous sembler un peu désuette mais la grande originalité de Chaos Engine est de proposer toujours deux personnages dans l'aventure que vous soyez seul à jouer ou à deux. De ce fait, ce facteur sera important car le personnage vous accompagnant sera plus ou moins bon dans le combat et dans la résolution d'énigmes. Celles-ci ne sont guère difficiles mais nécessitent pour la plupart que vous passiez dans des zones que l'ont peut considérer comme dangereuses ou que vous fassiez d'incessants

Des trucs & astuces à gogo pour les jeux :
3615 GEN4, tape *TRU !

allers–retours. Ainsi veillez à bien observer tout le décor environnant lorsque vous êtes bloqué car il y a toujours une solution comme par exemple un petit totem de pierre qui semble différent des autres ou des canalisations qui semblent reliées à un système d'ouverture.
Bref, l'interaction avec le décor est importante et obligatoire pour progresser dans le jeu. Comme tout shoot'em up qui se respecte, vous pouvez bien entendu collecter de la nourriture, de



l'argent, de nouvelles armes et augmenter la puissance de votre armement dans les boutiques disposées tous les deux niveaux. De ce fait, toute pièce que vous pourrez ramasser ne sera qu'utile. Dans ces magasins vous pourrez non seulement acheter des armes et des gadgets mais aussi incrémenter vos compétences. Celles-ci sont loin d'être au top au début du jeu et il faut bien l'avouer, les premières parties sont assez hard avec par exemple des niveaux d'énergie plutôt faibles. L'un des objets les plus utiles est la carte qui permet de se situer dans les niveaux car certains sont de véritables labyrinthes sans, à première vue, sortie. Un détail qui a toute son importance c'est que l'argent collecté pendant le niveau est réparti selon le nombre de monstres tués ou encore de clés ramassées. En mode deux joueurs la bataille pour celui qui collectera le plus de pièces n'est pas primordiale. Il vaudra mieux essayer d'éliminer un maximum d'ennemis.
Chaos Engine ne propose pas moins de 16 niveaux répartis en 4 mondes aux décors variés. Cela peut sembler assez restreint mais sachez que la taille des niveaux est croissante tout comme la difficulté que je trouve par ailleurs plutôt bien dosée.
La réalisation ne fait que confirmer la qualité des jeux des Bitmap Bros. C'est tout simplement impeccable. Les graphismes sont parmi les plus beaux que j'ai vu sur ST depuis leurs précédentes productions. Il faut avouer que le style du graphisme ainsi que la palette qu'ils utilisent son immédiatement reconnaissables. Même avec peu de couleurs, on peut faire de véritables chefs d'œuvres graphiques. Dans le même temps, les sprites sont plutôt gros et bien sûr très bien dessinés. L'animation est fluide même si l'on peut déceler parfois quelques ralentissements lorsque trop de sprites bougent à l'écran mais cela n'est guère gênant pour le joueur. Le scrolling multidirectionnel n'est pas très fluide mais est par contre rapide donc de ce point de vue il n'y a pas grand chose à redire. Le contexte sonore est le facteur le moins impressionnant avec une musique d'introduction que je trouve personnellement lassante. Les bruitages n'ont rien d'exceptionnels mais collent au jeu. Par rapport à la version Amiga il manque les digits de voix et la musique pendant le jeu qui donnaient une ambiance encore plus stressante. Malgré ces quelques défauts, Chaos Engine est l'une des meilleures productions sur ST dans ce domaine. Vous pouvez vous y lancer, pas de risque d'être déçu. ■

L'AVIS DE MICHEL

J'avais déjà passé pas mal de temps avec la version Amiga et l'arrivée sur ST ne pouvait que me réjouir d'autant plus que ces derniers temps les bons jeux sur cette machine faisaient quelque peu défaut. Hormis quelques détails, Chaos Engine est au moins aussi bien sur ST que sur Amiga. L'action y est intense mais un minimum de lucidité est conseillé. Il est inutile de foncer dans le tas, vous risquez de ne jamais dépasser le deuxième monde.

ACTION

Renegade

TECHNIQUE

M : Atari ST, STE et Mega ST
D : 2 HD : –
C.S. : –
Ext : Joystick, 1 joueurs
Texte : en anglais

GRAPHISME	18
SON	15
ANIMATION	15
DUREE DE VIE	15

INTERET

90%

LES ALTERNATIVES

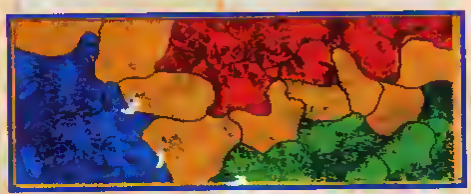
Gauntlet
Into Theagle's Nest
Alien Syndrome

DUNE 2 ©
Le dormeur s'éveille !

Partez à la conquête de la planète des sables, Dune, dans un jeu de stratégie, mélange de Sim City et Populous.

Quel plaisir, mes amis ! Virgin Games et Westwood Studios ont fait un effort pour la conversion de leur superbe jeu de stratégie Dune 2 inspiré de l'univers de Frank Herbert. Contrairement à ce que le titre laisse présager, Dune 2 n'est en aucun cas la suite du jeu qu'avait produit Cryo il y a quelques mois et édité aussi par Virgin.

La planète Arrakis (aussi nommée Dune) possède en son sein une matière capitale pour l'empire : l'épice. C'est grâce à lui que les déplacements intersidéraux sont possibles avec l'aide de la guilde des navigateurs qui "plient" l'univers et diminuent ainsi l'espace et le temps. L'empereur a lancé un défi à trois grandes maisons de l'empire : les Atréides, les Harkonnen et les Ordos. Leur objectif : devenir maître de Dune et ainsi contrôler l'épice. Les Atréides sont une famille de la haute noblesse pétrie de principes et de traditions. A l'inverse, les Harkonnens, avec à leur tête le Baron Harkonnen immonde personnage d'une corpulence à faire pâlir Carlos, sont un condensé de toute la racaille humaine (et non humaine). Pour eux, tous les coups sont permis. Enfin, les Ordos sont une guilde très puissante pour qui la possession de l'épice permettrait de conséquents revenus.



Au début de chaque partie, vous aurez donc le choix entre ces trois "participants" possédant chacun leurs caractéristiques. Ainsi les Harkonnens sont militairement très puissants. En fonction de cela, les missions qui s'enchaîneront seront quelque peu différentes mais avec tout de même deux grands axes de réussite.

En effet, vous devrez non seulement gérer l'aspect militaire (que ce soit offensif ou défensif) tout en tenant compte du fait que seule la possession d'épice vous permettra de mener à terme la mission. Cet épice, une fois revendu, sert ainsi à construire de nouvelles unités militaires, à faire des réparations sur votre base, à accroître les possibilités de la base en matière d'énergie et de stockage d'épice. Les batailles étant

Génération d'Or

? KEZAKO

Voici les blasons des trois maisons mères qui se targuent de bientôt dominer la planète Dune toute entière. De votre choix dépendront les armes et les tactiques de combat que vous pourrez élaborer. Les Atreides s'orientent plutôt au début vers des troupes très mobiles, alors que les Ordos sont plutôt attirés par l'équipement lourd, tandis que les Harkonnens utilisent des assassins et des armes plus dévastatrices !

Pour commencer n'importe quelle mission, vous devrez d'abord établir une centrale électrique, puis une raffinerie et enfin une usine pour fabriquer des véhicules militaires légers !

fort souvent des plus rudes et des plus destructrices, il vous faudra reconstruire des véhicules pour augmenter votre puissance militaire

Pendant que vous combattrez, vos unités de collecte feront leur travail mais n'oubliez pas qu'elles doivent être protégées contre toute attaque ennemie Un adversaire que le joueur a tendance à oublier n'est pourtant pas à négliger : les vers geants qui sont capables d'avaler vos véhicules et autres infanteries En fin de compte, le jeu consiste à déployer vos unites militaires de façon a parer a toute attaque et laisser ainsi libre de tout tracas les unites de collecte et votre base Cette derniere pourra s'étendre car au fur à mesure de vos nouvelles constructions, de nouveaux bâtiments vous seront accessibles A tout instant, vous pourrez consulter votre mentor qui pourra vous donner d'importants renseignements.

Pour donner des ordres à vos troupes c'est très simple. Cliquez dessus pour obtenir leur nom et leur état. Vous avez ensuite le choix entre plusieurs options pour attaquer une unité ou un bâtiment bien précis, vous rendre à un endroit, garder une zone ou revenir à votre base.

A la fin de chaque mission, le programme vous donnera quelques statistiques comme la quantité d'épice récoltée ou encore le nombre d'unités adverses détruites.
Pour tout cela, les programmeurs ont imaginé et mis en place un système de jeu hyper convivial qui permet a tout neophyte en matière de stratégie de goûter aux joies d'une victoire Tout se fait grâce à la souris mais la présence de raccourcis clavier est bienvenue car cela permet de ne pas "zapper" entre la zone de jeu et les icônes situés sur la droite de l'écran Quelques options viennent agrémenter le soft comme la vitesse de jeu ou encore la possibilité de sauvegarder les parties et les scores

Techniquement, Dune 2 est l'un des rares jeux de stratégie à bénéficier de graphismes aussi somptueux Toutes les images intermédiaires ainsi que celles de l'introduction sont fantastiques alors qu'il n'y a que 32 couleurs (comme quoi 32 bien utilisées valent mieux que 256 sans talent). Par rapport a la version PC, l'animation semble plus fluide surtout du côté scrolling ce qui paraît assez logique compte tenu de la machine Le contexte sonore est la partie la plus impressionnante avec des themes musicaux vraiment dignes d'intérêt et surtout des voix digitalisées magnifiques Et oui, vous avez bien lu, des voix digitalisées et en trois langues encore : anglais, français et allemand Ces traductions concernent aussi les textes a l'écran. Bref, vous aurez droit à une version 100% française Vous n'aurez plus le droit de ne pas aimer ce genre de jeu parce que vous êtes anglophobe ou parce que les systèmes de jeu sont dans la grande majorité trop complexes ■

L'AVIS DE MICHEL

Je vous l'avoue, les jeux de stratégie n'ont jamais été mon fort mais là, il n'y a pas de problème : Dune 2 est le soft à posséder pour tout joueur Amiga qui veut toucher à tous les types de jeux.
J'ai passé une nuit entière sur ce jeu et je peux vous dire que [illegible]. L'ambiance sonore avec les bruitages et les voix rend Dune 2 encore plus attrayant. C'est vraiment un must à ne pas rater. Le seul défaut que j'ai pu déceler est que certains d'entre vous le trouveront peut-être répétitif mais rien qu'un petit peu. A [illegible] Dune 3 ?

STRATÉGIE

Virgin Games

TECHNIQUE

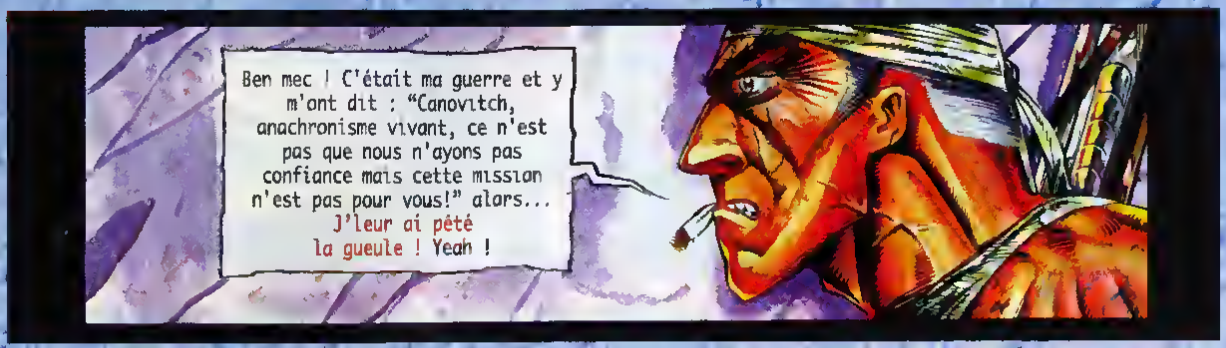
M : Amiga 500, 600,1200, 2000
D : 5 HD : 32
C.S. : –
Ext : Clavier, souris, 1 joueur
Texte : français

GRAPHISME	16
SON	18
ANIMATION	14
DUREE DE VIE	15

INTERET

92%

LES ALTERNATIVES



FIELDS OF GLORY
La Paté Impériale

? KEZAKO

• Bonaparte : Corse qui débute.
• Napoléon : Corse qui a fait son chemin.
• Austerlitz : Eorsonne victoire française.
• Waterloo : Gars anglaise infanterie : La piétaille qui se fait massacrer ou encore chair à canon, bref, vous et moi
• Cavalerie : Les pistonés
• Artillerie : Les planques
• Repli stratégique : Action de" se débiner avec sang froid.
• Campagne de Russie : Voir repli stratégique.

Le nouveau wargame de Microprose nous permet de rétablir enfin une vérité historique : Waterloo est une victoire française. Vive l'Empereur !

Etant plutôt fanatique de l'Empereur, de la période Napoleonienne dans son ensemble et des wargames, c'est avec grande hâte, comme quelques-uns d'entre vous, que j'attendais l'arrivée de ce produit qui, signalons le, est entièrement en français. Fields Of Glory (en français : les Champs de la Gloire) vous permet de participer à six batailles différentes (dont deux fictives) de la fin du règne de Napoleon. Le contexte historique de celles-ci se situe après le retour de l'Empereur de l'île d'Elbe, c'est à dire la période des cents jours pendant laquelle l'armée du Nord entrait en Belgique pour affronter les armées britanniques, prussiennes et leurs alliés.

Le jeu débute par une suite de menus vous permettant de sélectionner la bataille que vous voulez livrer, le niveau de difficulté du jeu et le camps que vous souhaitez servir. Les batailles sont assez différentes les unes des autres, aussi bien par le nombre de soldats engagés dans le conflit que par la topographie du terrain. Les niveaux de difficulté sont au nombre de cinq et définiront la qualité des commandants ennemis, le premier étant plutôt un niveau de prise en main et le dernier étant digne de l'excellence militaire de Napoleon et Wellington. Pour les specialistes du wargame, une option de départ vous donne la possibilité de placer vous même vos troupes au début de la bataille avec quelques limitations. Interdit par exemple de placer des troupes dans le dos de l'adversaire. Mais là on entre dans le domaine des specialistes.

Pour en revenir à la description du jeu dans son ensemble, le trait principal de Fields Of Glory par rapport à la quasi-totalité des wargames, est qu'il représente les unités sous leur forme

Tu connais le Top Gen, le Hit des jeux de Génération 4 ?
Moi aussi, tiens, alors je vote sur 3615 GEN4.

Fields Of Glory, c'est les grandes batailles de l'Empire dans votre ordinateur !

véritable. Comme les images vous le montrent, une unité d'infanterie de ligne n'est plus un petit rectangle coché d'une croix plus ou moins compréhensible, mais un groupe de soldats qui peut prendre différentes formations de combat, que l'on va tirer et se faire massacrer. En fait, plus qu'un simple wargame, Fields Of Glory est l'adaptation informatique d'un "Figurines", c'est à dire un wargame dans lequel les unités n'évoluent pas sur un quadrillage mais un terrain nu et où les unités sont représentées par des figurines de plomb, chacune d'entre elles représentant un certain nombre d'hommes. Comme vous le savez, une armée est divisée en différents commandements. Si l'on prend l'exemple français pour une petite formation comme un corps d'armée, il y a un commandant de Corps qui dirige environ cinq commandants de Divisions chacune d'entre elle regroupant selon son type deux ou trois brigades d'infanterie ou de cavalerie et une brigade d'artillerie. Les ordres que vous pouvez donner sont d'une simplicité enfantine. Les unités d'infanterie et de cavalerie peuvent "Attaquer" une autre unité, "Garder" leur position actuelle en faisant face à un danger potentiel, se "Déployer" c'est à dire effectuer un déplacement tactique afin de se positionner et enfin battre en retraite. La méthode pour donner des ordres est très simple. Vous pouvez vous adresser à n'importe quel échelon de la hiérarchie par l'intermédiaire des différents commandants qui répercuteront l'ordre à tous leurs subordonnés et leur feront assumer une formation, ou bien vous pouvez vous adresser directement à une unité pour lui donner ordre et formation. Etant donné que le jeu ne se joue pas en tours mais

au tour par tour, pas question d'aller boire un Coca ou de voir ce qui se passe de beau à la télé en même temps que vous jouez (à moins de mettre la pause). Le champs de bataille peut sembler statique pendant un long moment et d'un seul coup, vous pouvez assister à une charge meurtrière de la cavalerie ennemie. Ce genre de truc, si vous ne l'avez pas vue venir, ça ne pardonne pas. Comme la bataille risque rapidement de prendre des allures de Foire Du Trône lors d'un jour férié, le jeu dispose de trois niveaux de zoom. Le premier qui représente huit Milles est le niveau stratégique. On ne voit que les grosses unités représentées par des drapeaux. Le niveau inférieur, le quatre Milles vous permet de voir vaguement les unités et leur formation et d'avoir une bonne vue d'ensemble. Le dernier niveau (l'écran ne représente plus qu'un Mille de large) vous permet de carrément voir le blanc des yeux des unités, les morts joncher la plaine et tout plein de choses superbes, tels que villages, ponts, moulins. On peut voir la plupart de ces choses au niveau supérieur, mais elles sont beaucoup moins belles. Le terrain est représenté avec ses dénivelés, ses forêts et ses routes. Ce qui est surprenant avec Fields Of Glory, c'est la base de données qu'il met à votre disposition. Chaque unité, chaque commandant peut être consulté. Vous aurez alors un portrait et un petit commentaire sur son histoire et ses capacités. Dans le cas des unités, vous connaîtrez également leur pourcentage d'efficacité et de perte, ainsi que le nombre

Voici un montage fait à partir de cartes "1 Mille" de la bataille de Nivelles qui oppose le IVème Corps français dirigé par Le Général Gérard (au Sud) au Ier Corps anglais commandé par le Général Orange (au Nord). Les français lancent plusieurs attaques. La XIIème Div. d'infanterie dirigée par Pacheux se lance sur la gauche, Bourmont et sa XIVème d'infanterie prend d'assaut la position de la IIIème division d'infanterie anglaise dirigée par Chasse au centre, la Ière brigade de la division Vichery se lance au centre gauche pendant que la seconde reste en réserve Maurin et sa division de cavalerie chargent sur le front droit à l'assaut de la cavalerie inverse sous les ordres de Collaert pendant que les pièces du IVème Corps de Pouilly pilonnent les positions ennemies. Rassurez-vous, la victoire sera française.

LES DIFFÉRENTES FORMATIONS

Big Bang, c'est un jeu en réseau. Tu y rencontres d'autres utilisateurs, et même les membres de la rédaction, et c'est sur 3615 GEN4.

d'hommes qui les composent. Cette documentation est si complete que David Chandler qui est le chef du departement des études de guerre à l'école Royale militaire de Sandhurst (Angleterre) affirme (et on peut lui faire confiance) qu'elle est la base de données la plus importante sur les unités de cette époque. Pour completer le tout, le jeu est doté d'une interface souris tres pratique et très simple. La place me manque pour décrire toute la richesse de ce jeu. Il est d'ailleurs conçu pour vous laisser l'opportunite de decouvrir pas mal de choses vous même. La réalisation est travaillee dans ses moindres details. Par exemple si vous donnez l'ordre à un général de division de se rendre à un certain endroit, celui-ci vous enverra un courrier a cheval, porteur d'un message quand il l'aura atteint pour vous le faire savoir. Les bruitages sont également présents et plus ou moins bruyants en fonction de la distance fictive d'observation qui vous sépare du tumulte. Une musique accompagne également les renseignements de la base de données. Tous ces elements vont enfin pouvoir comme je le disais au début vous permettre de retablir une vérité historique et d'ecraser la coalition à Waterloo.
Allez-y mes bons grognards. Et n'oubliez pas : La Garde meurt mais ne se rend pas ! Vive l'Empereur ! ■

STRATÉGIE

Interplay

TECHNIQUE

M : 386SX, 1Mo minimum
D : 5 HD : 13Mo
C.S. : AdLib, Sounblaster (normale, Pro), Convox, Roland
Ext : souris, 1 joueur
Texte : en français

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	14
DUREE DE VIE	17

INTERET

92%

LES ALTERNATIVES

PC

Samouri (44)

Waterloo Ancient Art Of War

L'AVIS D'OLIVIER

Dire que ce jeu m'a plu serait un doux euphémisme. Tout y est. Les différents types de [illegible] en fonction de la distance, les formations en carré, en ligne, en tirailleur, les charges de cavalerie, [illegible] qui jonchent le champ de bataille... [illegible] Fields of Glory, c'est les [illegible] batailles de l'Empire dans mon ordinateur. [illegible] Fields of Glory [illegible]

L'AVIS DE DIDIER

Pour les gens passionnés par les batailles napoleoniennes comme moi, Fields Of Glory est l'occasion rêvée pour se replonger dans l'atmosphère de l'époque.
La rigueur des développeurs donne l'occasion de se retrouver avec un produit réaliste et surtout très bien documenté. Vous pourrez enfin écraser cette espèce de taré de Wellington et prouver une fois pour toute la supériorité des troupes et des stratèges français sur leurs contemporains étrangers !
Le système de jeu est pratique et la représentation des troupes fait pour une fois penser à un vrai wargame. Superbe et prenant !

BETRAYAL AT KRO

La trahison ne paie

Quand le spécialiste des jeux d'aventure se lance dans le jeu de rôle, cela donne Krondor, un mélange de 3D et de graphismes bitmap. Innovateur et magique !

Après les excellents Rise Of The Dragon, Heart Of China et Willy Beamish, les développeurs de la compagnie américaine se sont lancés courageusement sur un jeu de rôle.
A la base, une idée intéressante leur vient celle de mêler les jeux micros et un écrivain célèbre pour ses romans de Fantasy, Raymond E. Feist. Auteur d'une œuvre monumentale, The Riftwar Saga, très connue aux USA, mais hélas non encore traduite en français, ce personnage est très souvent comparé outre atlantique à J.R.R. Tolkien pour son Seigneur des anneaux ! Cette collaboration nous donne l'occasion de vous présenter en détails Betrayal At Krondor !

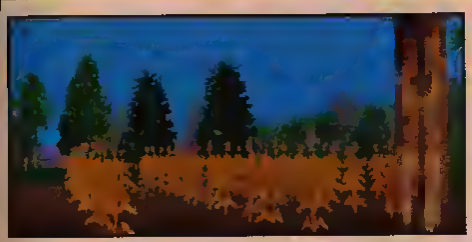
Le jeu se déroule un peu comme un livre interactif, décomposé en neuf chapitres, chacun correspondant à une quête majeure. Vous devrez bien sûr effectuer en plus toute une série de missions, mais la plupart sont facultatives. Elles vous permettront cependant de gagner des galons, de l'argent et surtout un équipement correct ! Toute l'ampleur du scénario se révélera seulement au fur et à mesure de l'aventure, mais rarement nous n'avions eu le plaisir de vivre des aventures dans un monde aussi riche et aussi réel. Amitiés, trahisons, complots, politique et stratégie se mélangent dans un jeu aux dimensions impressionnantes. Vous vivrez bien sûr de nombreuses aventures mouvementées, mais vous devrez aussi interroger, observer et réfléchir pour vaincre les nombreuses difficultés qui vous barrent la route. Tout commence alors que Lord Locklear et le jeune magicien Owyn doivent escorter

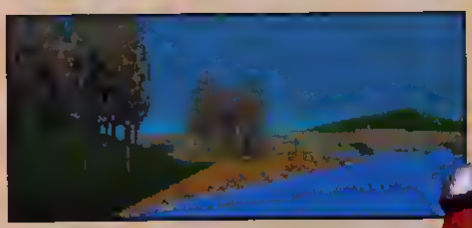
Gorath à Krondor pour y voir le seigneur local.
Pour quelle raison et qui sont-ils exactement ? Vous le découvrirez durant l'aventure. Chemin faisant, nos trois amis se rendront vite compte que des assassins ont été engagés pour les tuer avant qu'ils n'atteignent Krondor. Arrivés sur place, ils découvriront de curieuses coïncidences qui laissent augurer de moments difficiles dans les jours à venir. Là, le groupe changera puisque seul Gorath continuera la quête avec Lord James, un homme du roi de Krondor. En ressortant du château cependant, vous retomberez sur Owyn qui vous accompagnera pour la suite de l'aventure. Bref, à l'image de tout le scénario, vous vous retrouverez avec une équipe changeante, surprenante et pleine de fougue. ■

L'INVENTAIRE : vous pourrez en cliquant sur le visage d'un personnage avec le bouton gauche de la souris accéder au menu d'inventaire. Là, vous pouvez obtenir de plus amples informations : description, effet, nom, dommages pour les armes et protections pour les armures .. Rarement des objets n'avaient eu autant de consistance dans un jeu. Là, vous avez vraiment l'impression de sentir l'odeur d'une potion ou le tranchant d'une arme. Faites surtout attention aux rations que vous trouverez sur les cadavres de vos ennemis. Si la nourriture est gâtée, voire pourrie, vos personnages tomberont malade et ils risquent même l'empoisonnement. Or ces deux fléaux sont catastrophiques car non seulement vous perdrez de l'énergie, mais toutes vos compétences (combat, force, lancer de sorts..) tomberont à un niveau qui vous rendra complètement vulnérable. La plupart des objets possèdent en outre des caractéristiques d'état. Ainsi, vos armes et armures seront créditées d'un pourcentage indiquant leur degré de détérioration. Vous pourrez éventuellement utiliser une pierre à aiguiser et des petits maillets pour réparer armes et armures, mais un artisan le fera mieux que vous !

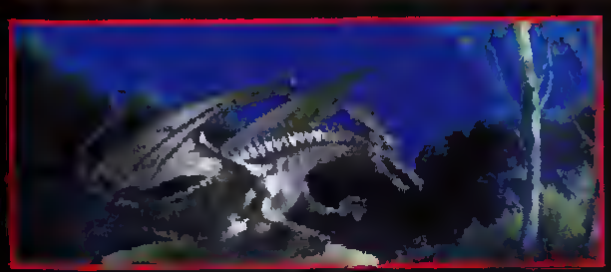
NDOR PC

pas !





LA VUE EN 3D : l'essentiel du jeu se déroule sous cet angle de vue. Vous y verrez le relief, les maisons, les arbres, ainsi que certains éléments du décor tels les feux de camps, les tombes, les coches. Vous y verrez aussi la plupart des rencontres, avec des silhouettes que vous apprendrez à reconnaître. Il faudra faire très attention à tout ce que vous verrez, car de petits détails anodins pourront cacher d'énormes surprises !



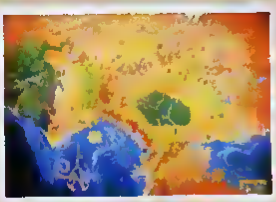
KRONDOR, MONDE FANTASQUE !

Toute l'histoire se déroule dans le pays de Krondor, largement développé dans l'œuvre de Raymond E. Feist. Vous découvrirez heureusement dans la documentation fournie avec le jeu un résumé vous présentant ce royaume féerique. En outre, tout au long des dialogues et des descriptions, vous en viendrez à découvrir la géographie, la politique et la vie sociale de Krondor. Le monde dans lequel vous évoluez est complètement interactif et surtout plein de surprises. Si vous passez par exemple dans un village touché par la peste, vos personnages pourront contracter la maladie. Le temps s'écoule en temps réel et vous devrez bien souvent vous dépêcher de trouver une auberge pour passer la nuit. Vous verrez des personnages évoluer au loin et si vous le voulez, vous pourrez essayer de les contourner pour éviter une rencontre hostile ! Si la race dominante dans le pays est humaine, il existe de nombreuses autres peuplades qui cohabitent : nains, elfes et même des trolls. C'est un pays de légende, dans lequel vous pourrez rencontrer dragons ou morts-vivants, mais la plupart de vos ennemis seront humains : pirates, brigands, magiciens, ninjas, assassins...

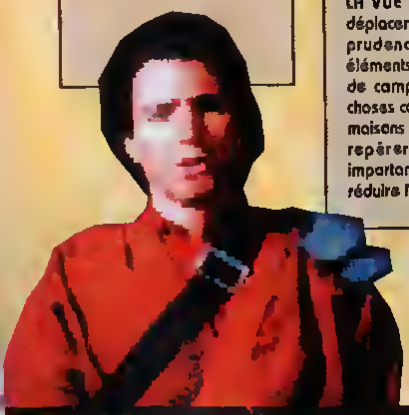
LES ÉNIGMES : elles seront nombreuses. Vous aurez par exemple des inscriptions runiques sur certains coffres. Grâce à des phrases souvent mystérieuses, il faudra trouver le mot qui déclenche l'ouverture d'un coffre. A d'autres endroits, vous devrez passer à travers des zones piégées. Vous devrez découvrir par vous même les effets de tel ou tel piège !

LA VUE ZOOMÉE : elle est très pratique pour vous déplacer très rapidement, cette vue est à employer avec prudence. En effet, vous ne verrez pas dessus les éléments tels que les personnages, les coffres, les feux de camps... Vous risquez donc de passer à côté de choses capitales. Par contre, cette vue permet de voir les maisons qui sont par exemple derrière une colline et vous repérerez ainsi facilement les villages et les lieux importants. Deux boutons permettent de grandir ou de réduire l'échelle de cette vue !

LES COMBATS : Ils constituent une partie essentielle de l'aventure. Lorsque vous entrez dans une phase de combat, la vue change alors complètement, avec la zone de l'affrontement et ses protagonistes qui subissant un effet de zoom. Les séquences de combats se passent alors en tour de jeu, chaque combattant agissant à son tour, dans un ordre déterminé par la rapidité des individus. Si vous êtes surpris, vous risquez fort de perdre l'initiative, mais vous aurez aussi l'occasion de temps en temps de repérer les ennemis avant eux et de leur tendre une embuscade, vous donnant pendant le premier round, l'avantage de la surprise. Vous pouvez si vous le désirez passer en combat automatique, l'ordinateur gèrera alors vos hommes, mais comme

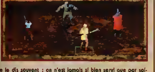


LA CARTE : c'est un des éléments importants du jeu et il faudra souvent la consulter pour savoir où vous vous trouvez exactement et surtout où vous devez vous rendre.



LES ÉCRANS STATIQUES : utilisés pour tous les endroits importants, comme les rencontres mais aussi les auberges, les magasins, les temples... Dans un magasin, vous pourrez ainsi acheter et vendre divers objets. Dans une auberge vous pourrez acheter de la nourriture, dormir, discuter avec des clients et même jouer d'un instrument pour gagner un peu d'argent. En outre, il faudra bien faire attention sur ces écrans car de temps en temps, une loupe apparaîtra indiquant la présence d'un objet caché ou d'un élément intéressant. Pendant les rencontres, vous verrez les interlocuteurs dialoguer avec de temps en temps quelques animations.

Des dizaines de solutions
de jeux d'aventure
sur 3615 GEN4, tape *SOL.



je le dis souvent : on n'est jamais si bien servi que par soi-même ! Vous pourrez vous déplacer, attaquer, lancer un sort ou bien utiliser un objet. Le déplacement, tout comme le tir à l'arbalète, le lancer de sort ou l'attaque dépendent de l'état actuel de votre personnage et de ses capacités. En d'autres termes, si vous êtes touché et si vous perdez des points de vies, vous combattrez moins bien, vous vous déplacerez moins... Pour lancer un sort, votre magicien ne devra pas être au corps à corps avec un ennemi, et sachant que les ennemis se précipitent tout de suite sur le personnage le plus faible, en l'occurrence votre mage, vous avez interêt à le protéger !

LA MAGIE : c'est un autre élément essentiel du jeu. Il existe plusieurs écoles de magie et pour apprendre de nouveaux sortilèges, vous devrez soit les trouver, soit les acheter. Chaque sort peut-être lancé à un degré de puissance variable. Si vous attribuez plus de puissance à un sort, il sera plus efficace mais il vous retirera plus d'énergie ! Vous trouverez rapidement des objets magiques, mais vous pourrez aussi bénir certains objets dans les temples.

L'AVIS DE DIDIER

Voici selon moi un des produits les plus originaux et les plus réussis de l'été. Je ne connaissais pas les romans de Raymond E. Feist, mais je vais me précipiter dans la première librairie américaine pour faire l'acquisition de cette saga. Le monde dans lequel j'ai évolué m'a séduit par bien des aspects grâce à une interface très puissante qui a permis aux concepteurs de s'exprimer [illegible]. Même si le texte est en anglais, un grand plaisir à lire les descriptions, les dialogues... et je me suis complètement retrouvé plongé dans l'ambiance du jeu [illegible] qui caractérise ce genre de jeu de rôle. Excellent !

L'AVIS DE STEPHANE

Innover en matière de jeu de rôle peut paraître impossible, mais ce n'est pas ce qui a fait peur à l'équipe de Dynamix, qui avec Betrayal At Krondor signe son premier jeu de rôle ! En effet, ce jeu est non seulement original, mais il est en plus particulièrement bien fait. J'ai adoré le principe des chapitres, qui divise le jeu en plusieurs parties, et qui permet ainsi d'avoir un scénario plus évolué que dans les Beholders par exemple. J'ai également bien aimé le scénario, qui comporte de nombreux rebondissements, et les scènes cinématiques particulièrement belles.
Bref, vous l'avez compris, j'ai totalement craqué pour Betrayal At Krondor, en espérant que le prochain sera traduit en français.

JEU DE ROLE

Dynamix

TECHNIQUE

M : 386 SX, VGA couleur
D : 5 — HD : 15 Mo
C.S. : AdLib, Pro Audio, Roland, Soundblaster
Ext : Souris
Texte : En anglais à l'écran

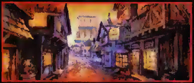
GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	14
DUREE DE VIE	17

INTERET

92%

LES ALTERNATIVES

PC
- Eye of the Beholder 3 (56)
- Ultima 7 Part 2 (95)
- Drakkar



OCEAN
Un flot de news !

L'éditeur anglais présentait récemment l'ensemble de ses prochains produits. Yann Renouard était à Manchester pour vous rendre compte des développements en cours.

BURNING RUBBER

Qui ne rêve pas, un jour, de prendre le volant d'une voiture de course puissante et de rouler à tombeau ouvert sur les circuits du monde entier ? Mathieu Lamarre et les jeunes talents français de chez Ocean ont bien compris ce désir et ont décidé de vous permettre de réaliser votre rêve le plus fou. Burning Rubber, c'est un jeu de course de voitures qui se déroule sur 16 circuits différents répartis dans 4 pays différents. Vous pouvez choisir entre 5 voitures : la Lancia Delta HF Integrale, la Ferrari F40, la Porsche 959, la Lamborghini Diablo et la Jaguar XJ220. Chacune de ces voitures a été modélisée avec un maximum de polygones afin de vous offrir un réalisme à toute épreuve. Les développeurs ont également tenu à ce que vous ressentiez les différences de comportement entre chacune des voitures. Ainsi, la Lancia Delta HF Integrale est très maniable et vous permettra de prendre des virages à des vitesses folles, alors que la Jaguar XJ220 est plus lourde et vous demandera de prendre les virages avec plus de précaution. Vous pouvez également choisir entre 3 types de boîtes de vitesses : manuelle, automatique ou semi-automatique. Si vous optez pour la boîte manuelle, vous pourrez choisir entre 5 vitesses et la marche arrière. Si vous choisissez la boîte automatique, vous n'aurez que 3 vitesses à votre disposition. Enfin, la boîte semi-automatique vous permettra de choisir entre 4 vitesses et la marche arrière.

Le jeu se déroule en 4 pays différents : la Grande-Bretagne, la France, l'Italie et les États-Unis. Vous traverserez ainsi des paysages très différents les uns des autres. Vous pourrez ainsi vous balader dans les rues de Londres, Paris, Rome ou encore San Francisco. Vous pourrez également vous promener dans la campagne anglaise, dans les Alpes ou encore dans le désert du Nevada. Les développeurs ont également tenu à ce que vous ressentiez les différences de comportement entre chacune des voitures. Ainsi, la Lancia Delta HF Integrale est très maniable et vous permettra de prendre des virages à des vitesses folles, alors que la Jaguar XJ220 est plus lourde et vous demandera de prendre les virages avec plus de précaution. Vous pouvez également choisir entre 3 types de boîtes de vitesses : manuelle, automatique ou semi-automatique. Si vous optez pour la boîte manuelle, vous pourrez choisir entre 5 vitesses et la marche arrière. Si vous choisissez la boîte automatique, vous n'aurez que 3 vitesses à votre disposition. Enfin, la boîte semi-automatique vous permettra de choisir entre 4 vitesses et la marche arrière. Toujours en mode 1 joueur, vous pourrez participer à des championnats ou à des courses simples. Vous pourrez également vous mesurer à vos amis grâce à l'option 2 joueurs en écran splitté horizontalement. Enfin, vous pourrez vous mesurer à 8 joueurs grâce à l'option Network. Bref, vous l'aurez compris, Burning Rubber est un jeu de course de voitures qui promet d'être très complet. Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter bon courage pour vous entraîner à battre les records de vitesse sur les différents circuits du jeu. Nous vous donnerons rendez-vous très prochainement pour vous tester la version définitive de Burning Rubber.

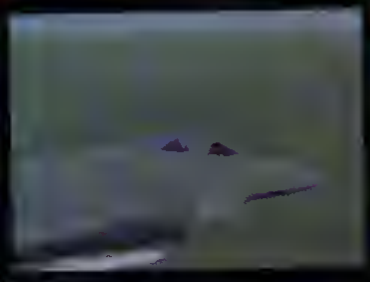
O.M. SUPER FOOTBALL

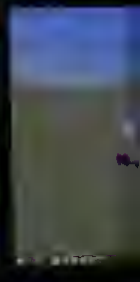
Depuis quelques temps, Ocean avait un projet de jeu de football avec L'Olympique de Marseille. Après la victoire en coupe d'Europe de l'équipe le 26 Mai 1993, le jeu acquière un nouvel intérêt. Vous allez pouvoir jouer avec les joueurs qui ont remporté une coupe depuis longtemps convoitée par la France. Pourrez-vous rééditer l'exploit ? Toute l'équipe est à votre disposition. Vous devrez, dans un premier temps, choisir vos joueurs afin de former une équipe. Vous devrez ensuite choisir votre adversaire

parmi les grands [illegible] Européens.
Avant le match [illegible] vous faudra [illegible] de vos joueurs lors des différentes phases du match tels que les corners, les touches, les coups francs... [illegible] action et [illegible] chaque joueur.
Après ces [illegible], il ne vous reste plus qu'à [illegible] vos joueurs et à entrer sur le terrain. Il y a deux [illegible] présentations possibles pour le terrain. Vous pouvez avoir une vue de dessus [illegible] du terrain [illegible] à l'horizontale ou à la verticale. Vous avez un petit "radar" [illegible] en permanence la [illegible] des joueurs dans un [illegible] de l'écran.
[illegible] joueur [illegible] de faire plus simple. [illegible] le joystick [illegible]
[illegible] O.M. Football [illegible]
[illegible] Manchester [illegible] O.M. Football [illegible] O.M. Football [illegible]
Go[illegible] de leur jeu.
O.M. [illegible] Amiga. [illegible] beaux co[illegible] jeux de football.

REPORTAGE

T.F.X. TACTICAL FIGHTER

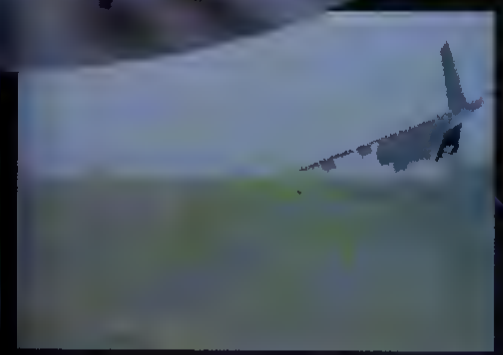


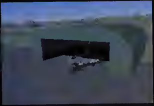


Les interventions en vol s'effectuent à travers le viseur du pilote, en commençant par le Guidon jusqu'au Calendo intégral pour finir par l'activation des trois boutons de commandes dans le cockpit. Vous avez plus de 150 missions de vol types prévues de part le monde, il en existe certainement plus encore, la gamme de T.F.X. La simulation est vraiment phénoménale, sur tous les points. Je passe rapidement sur ce qui est du numérisé, chaque relief des pays est parfaitement retranscrit avec de nombreux détails, la météo est parfaite. Vous pouvez choisir entre différents types de nuages, de brouillard, de pluie, de neige, etc... L'image a été travaillée au maximum et le résultat est parfaitement réussi.

Passons maintenant à l'avion proprement dit. Il y a plusieurs types de vues, possibles à partir de l'appareil. Vous avez l'avantage en vue 3D sur les styles vaguement intégrés dans les simulateurs de vols. De la vue terrestre, au cockpit, en passant par un angle de vue à 360° vous êtes déjà vu dans Strike Commander, plus arrière aux vues caméras, on peut vraiment se rendre compte de l'intérêt graphique et technique apporté au système de poursuites très sympathiques. La poursuite missile dans le feu des images et des intérieurs sur les "petites" machines comme les 3D. Le réalisme vous permettra aussi de voir votre pilote jouer sur son cockpit sur une bien meilleure navigation des missiles. Activation des leurres, comme on imagine il est nécessaire d'équiper un chasseur avec un système de contre mesure passant en semi-banal. Même lorsque l'on a plusieurs leurres sur un seul avion, dont le tuyau part, vous n'aurez qu'une seule envie : le rattraper "dans la fluidité des images". Evidemment vous pourrez passer "en angle" à un autre avion sur une mission. Il vous sera également possible de choisir votre pilote en simulateur à l'écran.

Parlons maintenant de ce qui fait vraiment l'originalité de T.F.X. Le jeu même se trouve être simulateur de combat aérien. Vous pouvez choisir votre missile. Si vous êtes en mauvaise position dans le ciel, toute la puissance de votre missile ne vous sauvera pas. Vous avez également la possibilité de choisir votre armement. Si vous êtes un as du combat aérien, vous pouvez vous contenter d'un canon et de deux missiles. Si vous êtes plus "bourrin" vous pouvez vous équiper de quatre missiles et de deux bombes. Vous pouvez également choisir votre carburant. Si vous êtes un pilote "fou" vous pouvez vous équiper de 100% de carburant. Si vous êtes plus prudent, vous pouvez vous équiper de 50% de carburant. Vous pouvez également choisir votre type de missile. Si vous êtes un pilote "fou" vous pouvez vous équiper de missiles à tête chercheuse. Si vous êtes plus prudent, vous pouvez vous équiper de missiles à tête chercheuse. Vous pouvez également choisir votre type de missile. Si vous êtes un pilote "fou" vous pouvez vous équiper de missiles à tête chercheuse. Si vous êtes plus prudent, vous pouvez vous équiper de missiles à tête chercheuse.





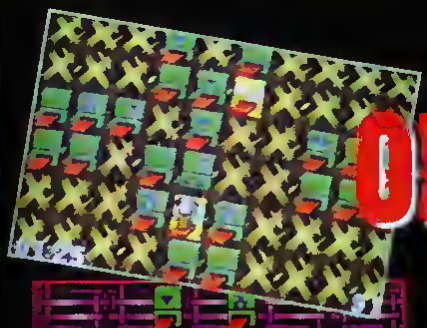
Pour les mécontents, il sera également possible de créer soi-même son appareil sur la base d'un F22. Vous pourrez définir sa vitesse, son accélération, sa résistance aux G maximum et [illegible] et bien d'autres options. Au final vous aurez un avion parfaitement adapté à votre goût.

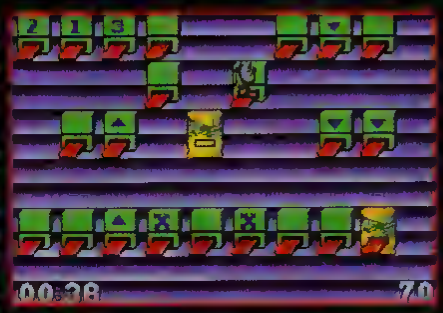
Le meilleur est pour la fin ! Dans la quatrième partie du jeu, "Commandement", il sera possible de créer soi-même de nouvelles missions. Pour cela vous aurez à disposition toutes les données sur les pays, leurs forces stratégiques, leurs armements etc... Le nombre d'appareils programmables dans une mission va jusqu'à [illegible]. Naturellement vous pourrez piloter n'importe lequel des avions. T.F.X. devient donc un simulateur à missions infinies.

Dernier détail mais qui a son importance : le son ! T.F.X. comprend [illegible] d'un son Midi [illegible] d'effets sonores en stéréo avec effet "Gauche-Droite". C'est à dire que si vous passez au centre d'une cible avec votre [illegible], vous aurez en permanence un effet stéréo parfait. Si un avion vous dépasse par la droite, vous entendrez le bruit de ses réacteurs passer de votre droite à votre gauche. C'est tellement parfait que vous ne pourrez pas vous empêcher de tourner la tête pour voir passer l'avion. La musique est faite par le groupe Alien Sex Fiend. Le rythme de ce groupe convient parfaitement à T.F.X., et les fans de films d'aviation [illegible] une bande à l'égal du film Top Gun.

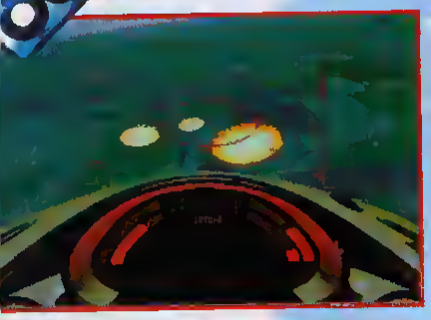
T.F.X. est prévu sur PC et Amiga pour [illegible]. Une version CD-ROM devrait suivre.

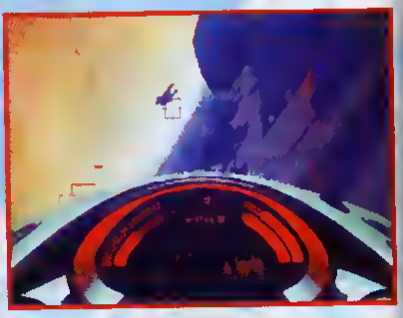
ONE STEP BEYOND





INFERNO : THE ODY





Je me promenais tranquillement dans les locaux de D I D sans chercher à causer de probleme, quand soudain une image agressa mes pauvres yeux fatigues ! Une horrible figure toute verte était en train de me narguer sur un ecran Cela ressemblait à une union entre un œuf et un sanglier et bougeait sans tenir compte de mon illustre personne. Remis de mon choc, j'eu le courage de demander à Martin Kenwright ce que pouvait

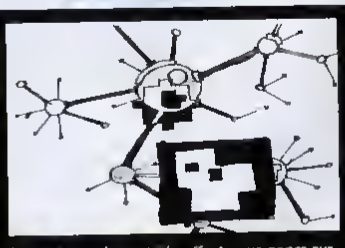
Les vaisseaux des Rexxon ressemblent à des calamars...

être cette chose La réponse tomba comme une cuillère dans un plat de carbonara d'Olivier, les Rexxon étaient de retour ! En effet Epic étent un hit sur PC, il était normal qu'Ocean veuille en faire la suite. Le projet a donc été confié à la jeune mais très talentueuse équipe de D I.D. Inferno est en développement depuis un an et demi, tous les story boards des missions sont près depuis un an. Dès que l'histoire à été faite, les graphistes se sont mis au travail ils ont déjà mis au point ce a quoi pourrait ressembler la civilisation humaine et celle des rexxon. Après quelques essais, les dessins finaux sont sortis La civilisation humaine est très carree avec des équipements tres strictes, cela reflete sans doute la fermeté et l'extraordinaire volonté des humains. L'environnement rexxon est beaucoup plus courbe avec des vaisseaux qui ressemblent assez a des calamars et des personnages très reptiliens Il était vital que le joueur puisse d'un seul coup d'œil voir si un bâtiment est ami ou ennemi

La deuxième étape a été de faire des moulages de la tête des personnages Ceux qui ont reçu le plus de soins sont naturellement le héros, l'empereur humain et l'empereur rexxon. Après quelques moulages, âprement discutés par toute l'équipe, le graphiste a pu les faire scanner et commencer à

INFERNO les scripts

Les Rexxons viennent d'envahir une planète proche. Il est temps d'agir !

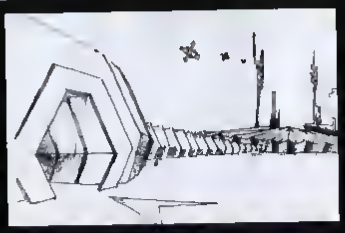


Votre écran de controle effectue un zoom sur la ville principale ou ils ont installé leur base.

Il n'y a pas une minute à perdre. Vous montez dans votre vaisseau Epic, et c'est parti !

...à sortir du canyon. La ville n'est plus très loin.

Mais de gigantesques robots vous attendent. La lutte sera dure.

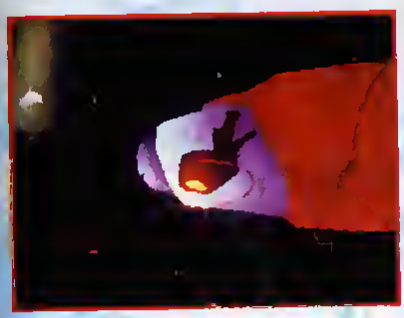


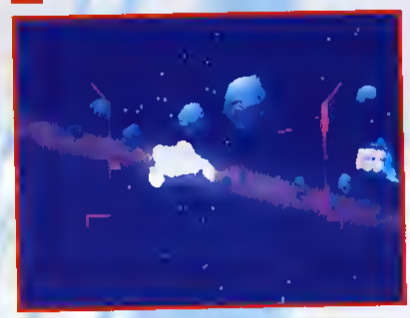
Vous voilà enfin en ville. Reperez l'entrée du tunnel, puis posez vous devant.

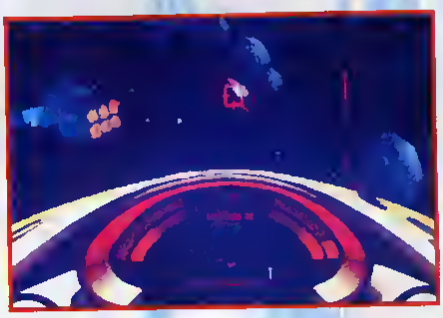
Penetrez dans le tunnel à bord d'un pl... vaisseau, ou même à pied.

BIGBANG : Affronte les autres connectés dans l'espace : 3615 GEN4, tape *BIG.

SSEY (Epic 2)





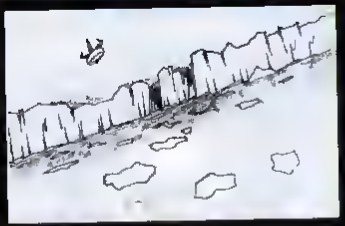


travailler les animations. En jetant un coup d'œil à la dernière page de l'article vous verrez à quoi ressemblent les têtes. L'empereur rexxon a certainement donné le plus de mal. En effet avec ses grandes canines de sanglier, les animations n'étaient pas vraiment évidentes. Il a aussi fallu faire toute l'animation du héros : en effet il y a beaucoup de scènes cinématiques avec lui. Après les civilisations, il y a l'environnement. Inferno ne compte pas moins de 7 planètes et 3 lunes qui ont du être entièrement dessinées puis modélisées pour enfin être intégrées aux décors.
Chaque masse planétaire bénéficie de détails très précis puisque le personnage ira accomplir ses actions jusque dans des complexes sur le sol des planètes. Il était hors de question pour D.I.D. que les détails soient bâclés. Depuis l'espace jusqu'aux corridors dans les complexes la qualité des images reste identique. Cela représente une masse de travail graphique peut être encore jamais accomplie pour un jeu. Après cela, les décors spatiaux n'étaient plus que de la rigolade.

Pendant ce temps, une autre partie de l'équipe travaillait au développement du scénario. Encore une fois, D.I.D. voulait frapper fort et apporter quelque chose d'exceptionnel au public. Accrochez-vous bien voilà toute l'histoire !

Après avoir été chassés du système solaire dans Epic, les humains ont migrés en masse grâce à des vaisseaux-villes. Avec l'aide de leurs scientifiques, ils arrivent à trouver un système planétaire qui ressemble parfaitement au système solaire et qui de plus possède plusieurs planètes habitables; pour être précis, 7 planètes et 3 lunes. Les colonies humaines commencent tranquillement à reconstruire la civilisation lorsqu'apparaît aux confins du système une flotte rexxon. L'empereur rexxon a décidément la rancune tenace et n'ayant pas réussi à traquer la flotte humaine, il est décidé cette fois à ne pas rater son coup ! Allez savoir d'où lui vient cette haine féroce ? En tous cas, le personnage que vous incarnerez dans le jeu est le meilleur pilote de tout l'empire humain (et non pas terrien puisqu'exit la terre). L'empereur

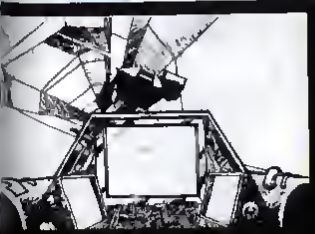
ns un premier temps, vous allez devoir ronter les vaisseaux dans l'atmosphère.



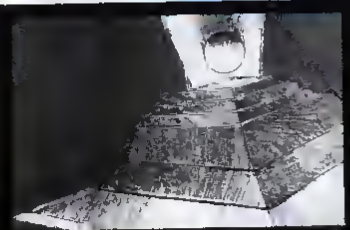
Ensuite, arrivé à la surface, vous aller devoir trouver l'entrée du canyon de glace...

...qui vous permettra de ne pas être repéré par les radars Rexxons. Il est bien défendu !

Avec un peu de chance et beaucoup d'habileté, vous arrivez enfin...



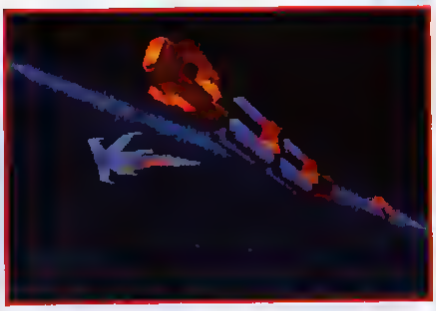
ur sûr, il y a encore des ennemis à ronter.

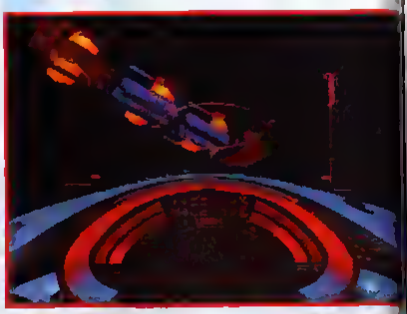


Tiens donc ! Les Rexxons ont déposé une bombe pour détruire la ville.

A l'aide de votre bras téléguidé, emparez-vous de la bombe...

...et ressortez au plus vite par le réseau de tunnels.





est conscient que l'avenir de l'empire repose sur vos épaules. Il vous confie un des vaisseaux les plus performants, charge à vous de sauver l'humanité.

Comme ma maman m'a toujours dit qu'il fallait être franc, je vous le dit, il n'y a pas moins de 200 missions dans Inferno. De quoi rendre fou n'importe quel joueur sur micro. Et ce n'est pas tout car au niveau scénario interactif, Inferno est certainement un des produits les plus aboutis depuis pas mal de temps. Le principe est simple, l'empereur humain vous donnera des missions à accomplir au fur et à mesure du

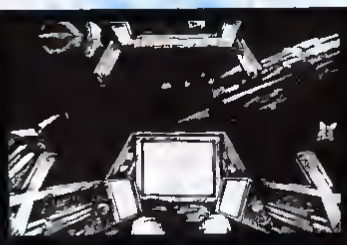
Il n'y a pas moins de 200 missions dans Inferno !

déroulement de la guerre. A vous de choisir si vous allez exactement accomplir la mission ou si vous jugez que votre intervention sera plus bénéfique ailleurs. Comme vous êtes le meilleur pilote, votre influence suffit à faire basculer une bataille et comme il se déroule toujours plusieurs affrontements en simultané, se sera à vous de juger où intervenir. Naturellement il y a de fortes chances que les combats auxquels vous ne participerez pas se finissent dramatiquement pour les humains. Votre génie sera donc de savoir quels sont les principaux objectifs à protéger afin de gagner la guerre. Selon le résultat de vos missions, le jeu évoluera d'une façon ou d'une autre. Il faut savoir que D.I.D. a prévu 12 fins différentes et que même si vous êtes un bien piètre pilote vous pourrez quand même gagner. En effet le pire cas de scénario envisageable vous entraînera à vous rendre aux rexxons en une cinquantaine de missions. Et bien même dans ce cas, vous disposez d'une chance de gagner. Lors de la signature de l'armistice dans le vaisseau mère des rexxons vous aurez l'opportunité de poser une bombe dans la chambre des machines du vaisseau et de vous enfuir avant l'explosion. Naturellement vous n'aurez vu dans ce cas que 25% du jeu, ce qui, j'imagine, vous suffira pour vouloir recommencer et aller plus loin. Il y a peu de chance que vous puissiez effectuer les 200 missions dans une même partie, en effet certaines missions ne sont prévues que pour des déroulements de la guerre bien particuliers. Avant de parler plus de l'interactivité du scénario, il faut parler des potentialités de jeu.

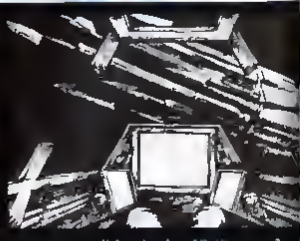
Vous pourrez évoluer à quatre niveaux de jeu différents. Vous aurez à combattre dans l'espace contre des intercepteurs rexxons et des gros vaisseaux particulièrement bien armés et blindés. Ensuite, au cours de la même mission, vous pourrez avoir à combattre dans l'atmosphère d'une des planètes ou lunes. Si vous êtes toujours vivant et si les rexxons ont déjà

Une fois sorti du tunnel, ne traînez pas en ville, les Rexxons sont à vos trousses.

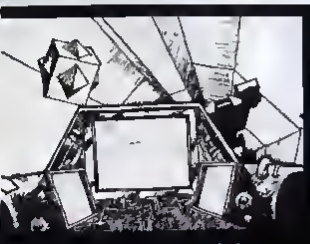
Passez en hyperespace pour rejoindre la flotte Rexxon.



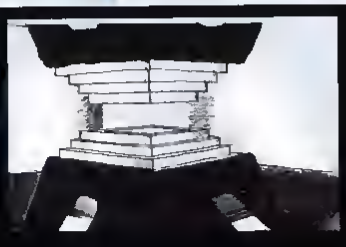
Les Rexxons vont se défendre en envoyant plusieurs vagues de vaisseaux à votre...



...rencontre. Il faudra les éliminer un à un afin que votre mission réussisse.

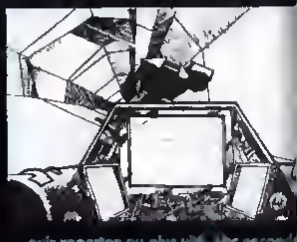


Les couloirs du vaisseau Amiral regorgent de mines et ennemis



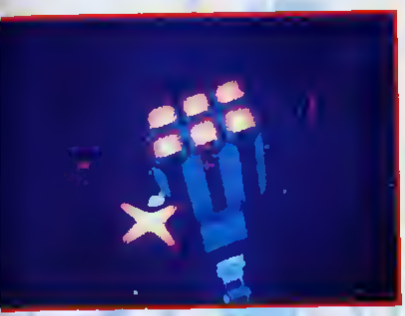
Vous voilà dans la pièce centrale.

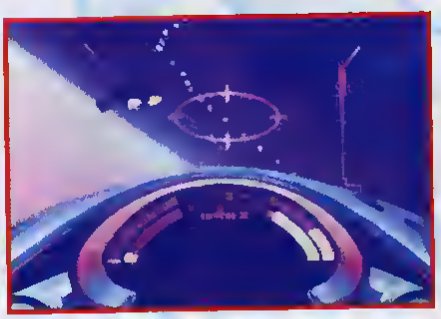
Déposez-y la bombe des Rexxons, précédemment trouvée en ville...

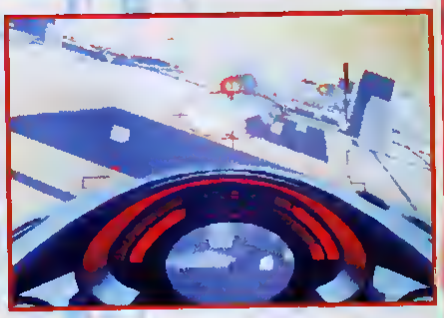


...puis repartez au plus vite. Les secondes sont précieuses, et les [illegible]

Dialogue avec d'autres fanas de jeux vidéo sur 3615 GEN4.







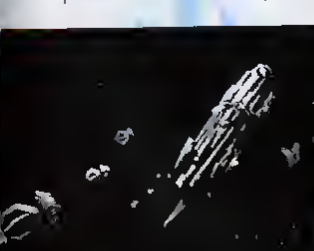
débarqués sur la planète, vous devrez combattre contre des engins au sol toujours à bord de votre vaisseau qui se sera transforme en fonction des caractéristiques de la planète. Maintenant, admettons que les aliens se soient introduits dans un complexe très important pour la suite de la guerre, il vous faudra mettre pied a terre, sortir de votre vaisseau et vous enfoncer dans le complexe en marchant.

En résumant vous avez trois niveaux de simulation de combats et un niveau de jeu arcade/aventure 3D dans les bâtiments. D'ailleurs, ceux-ci pourront aussi bien être au sol que dans l'espace puisque vous pourrez rentrer a pieds dans de gros vaisseaux afin d'accomplir diverses missions ou voler des informations à l'ordinateur central d'un des vaisseaux porteur rexxon, poser une bombe ou encore retrouver des survivants dans un vaisseau terrien en détresse. Vous aurez aussi à récupérer des objets qui vous serviront dans des missions ultérieures. C'est pourquoi il est possible de dire qu'Inferno est aussi un jeu d'aventure. Vous aurez à résoudre des énigmes et à utiliser des objets dans la partie 3D au sol ce qui est l'apanage des jeux d'aventure.

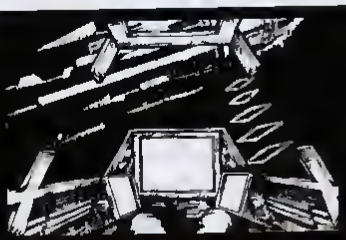
Au niveau graphique, Inferno est entièrement en 3D que ce soit dans l'espace ou sur les planetes. Toutes les images sont en 3D formes pleines avec de nombreuses animations époustouflantes. Avant et après chaque mission vous aurez des scènes cinématiques qui introduiront la suite de vos aventures. De même, vous verrez certaines scènes très bien faites pour tous les décollages et atterrissages des vaisseaux. D.I.D. a mis un point d'honneur à faire des graphismes 3D les plus réussis possibles. D'ailleurs, leur reputation dans le milieu graphique au niveau 3D n'eet plus à faire. La joyeuse équipe vous réserve une autre surprise, le son et la musique. En effet je ne sais pas si vous connaissez le groupe Alien Sex Fiend ?

D.I.D. a mis un point d'honneur a faire des graphismes 3D les plus réussis possibles.

C'est un groupe qui possède une musique très, mais alors tres vivante pour ne pas dire hard rock. Et bien ce sont eux qui vont faire toutes les musiques d'Inferno.
Prometteur non ?
Inferno the Odyssey est prévu pour octobre sur PC et Amiga. Une vzrsion PC CD-Rom est annoncée, et l'équipe fera une version 3DO très bientôt. Voilà qui promet ! ■



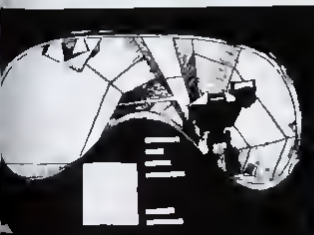
Le vaisseau Amiral est en vue. Il faut maintenant réussir...



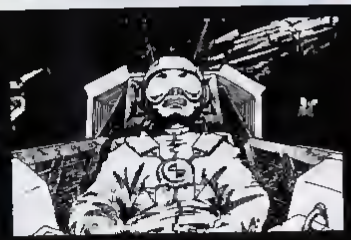
...à s'en approcher pour rejoindre le sas...

...qui va vous permettre de rentrer dans le vaisseau.

Comme pour la ville, vous changez de vaisseau pour un plus petit.



...protègent les couloirs sont toujours aussi nombreux.



Vous voilà enfin dans l'espace.

Eloignez-vous au plus vite du vaisseau Amiral, avant qu'il n'explose.

C'est terminé. Voilà une mission qui se termine bien. Mais la guerre continue...

MARTIN KENWRIGHT

À l'occasion de notre voyage chez D.I.D. à Manchester, nous avons pu rencontrer le patron de cette petite société en plein développement et pleine de promesses. Entre deux bruits de réacteurs (non pas en raison de la proximité d'un aéroport mais du fait de la préparation de la bande sonore de T.F.X.) il nous a confié quelques unes de ses pensées.

Gen 4 : Votre société existe depuis 1988, et vous avez 26 ans. Si je calcul bien vous avez fondé D.I.D. à l'âge de 21 ans. Votre jeune âge ne vous a pas trop handicapé ?

Martin : Dans le métier de l'informatique il n'est jamais trop tôt pour commencer. Nombre de personnes ne jugent que par l'expérience acquise mais l'âge importe peu si vous êtes doué.
Comme vous pouvez le remarquer, toute l'équipe de D.I.D. est jeune, ce n'est pas pour ça qu'on ne fait pas de bons produits.

Gen 4 : À la base, quelle est votre formation ?

Martin : Je suis graphiste, graphiste plus programmeur (pour moi il est vrai, j'aime le plus les graphismes). Vu le développement actuel, l'image prend de plus en plus de place dans les jeux, surtout avec les potentialités des CD-ROM. D.I.D. veut être à la pointe du progrès au niveau graphique que ce soit par la qualité ou la technique.

Gen 4 : Justement quels sont vos projets de développement ?

Martin : L'apparition de nouvelles machines comme la 3DO, le méga-CD ou l'Amiga CD offre de grandes possibilités. Les techniques 3D, comme les fractales, ouvrent une nouvelle ère de l'image, il me paraît donc normal d'augmenter le nombre de nos graphistes afin de pouvoir exploiter totalement ce nouveau marché. À l'heure actuelle nous sommes associés avec Ocean, pour trois ans, "Inferno the Odyssey" et "T.F.X." ne sont que les premiers logiciels que nous développons pour eux.
Nous pensons faire après un jeu de course automobile et peut être quelque chose qui serait dans un univers tel que le cyberspace. Naturellement, tout serait en 3D et exploiterait au maximum les capacités des CD.

Gen 4 : À votre avis, vers quel genre de support va évoluer le marché ?

Martin : Le PC est une très bonne machine mais d'utilisation assez délicate.
L'avenir appartient à une console avec les potentialités du PC mais sans ses inconvénients. Sans vouloir me mouiller, l'avenir est aux CD et les consoles CD sont sûrement ce qui risque de s'approcher le plus de la machine idéale.

Gen 4 : Une dernière question, D.I.D. ne compte faire que des jeux ?

Martin : Ce n'est encore qu'à l'état de projet mais certaines personnes de la R.A.F., ayant vu nos produits, nous ont proposé de développer un simulateur militaire. Nous sommes toujours ouverts à de nouvelles idées.

L'équipe de D.I.D., Martin Kenwright à droite.

Ref : 424242ZWYX
Obj : Invasion des Rexxons
Loc : Lune Manchester
Arm : 3D Studio 2
Defcon : 4
Menace : PC/AM/3DO/CD
Statut : Hostiles

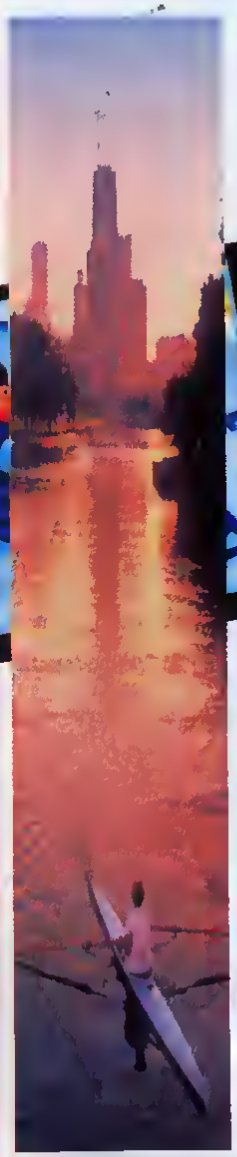
REPORTAGE

SUMMER CONSUME

R ELECTRONIC SHOW

Du 2 au 6 juin se tenait à Chicago le C.E.S. d'été, qui réunissait comme chaque année l'ensemble des constructeurs et éditeurs du monde entier. Un show particulièrement riche en nouveautés, que ce soit avec des nouvelles machines comme la 3DO, de très nombreux produits pour PC, Amiga et consoles, ou encore toutes les nouveautés sur CD-Rom !

ACCOLADE



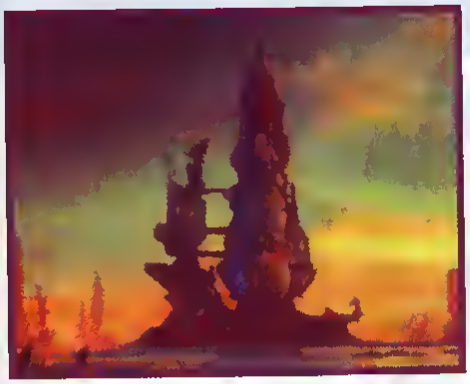
L'éditeur américain marque ici un retour aux jeux micro, avec pas mal de nouveautés..
Speed Racer in "The Challenge Of Racer X" est annoncé sur PC en septembre. Il s'agit d'une course totalement loufoque, basée sur un dessin animé très connu aux Etats-Unis. Le jeu s'annonce non seulement drôle, mais en plus très bien fait ! Vous devez conduire vite, mais aussi éliminer vos ennemis, et ne pas hésiter à sauter au-dessus d'eux... Mike Dikta Ultimate Football 2 est prévu pour la fin d'année sur PC. Il s'agit d'une simulation de football américain, dont on sait qu'elle tournera en Super VGA 256 couleurs, et comportera des effets novateurs dans le genre. On est impatient de voir ça !
Brett Hull Hockey est une simulation de hockey sur glace qui sortira seulement sur PC, courant 94.

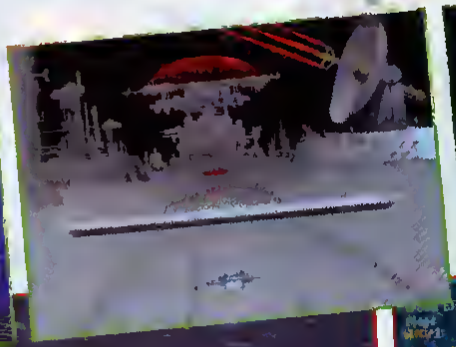
Comme Accolade distribue les produits de Legend Entertainement, il nous proposerons également en août Gateway 2 : Homeworld, suite de Gateway, sur PC. Vous allez pouvoir découvrir plus de choses sur la civilisation Eechie, dans un jeu d'aventure texte à reserver a ceux qui comprennent bien l'anglais..
Mi-octobre, nous pourrons découvrir Companions Of Xanth, un jeu d'aventure bien plus grand public, puisqu'utilisant une interface de jeu proche de celle des jeux Lucasfilm, et basé sur un livre du fameux auteur Piers Anthony.

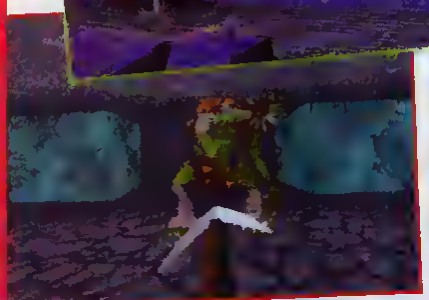
Enfin, Accolade distribuant également Tsunami, nous pourrons bientôt découvrir Blue Force, un jeu dans la lignée des Police Quest, ecrit d'ailleurs par Jim Walls, l'auteur de ces jeux chez Sierra.

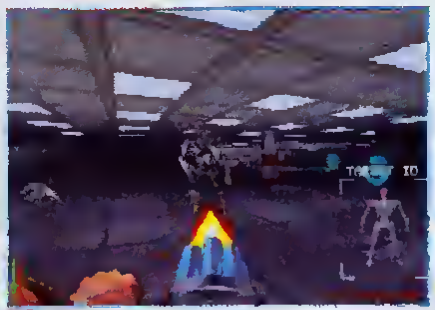
ACCESS

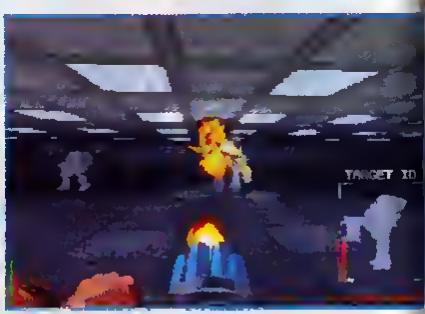
C'est terminé, l'éditeur américain ne présente vraiment plus rien de nouveau, si ce n'est de nouvelles courses pour Links. Remarquez, si ça leur suffit pour vivre, c'est déjà ça. Voici donc venir Pinehurst, Mauna Kea et Banf Springs, trois nouveaux parcours











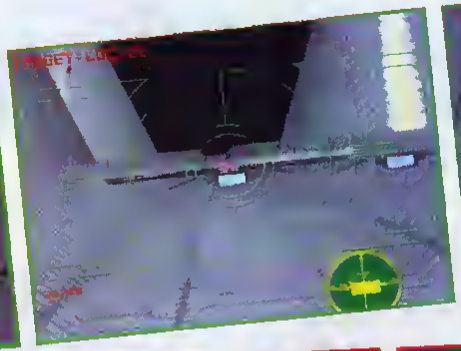
BETHESDA SOFTWORKS

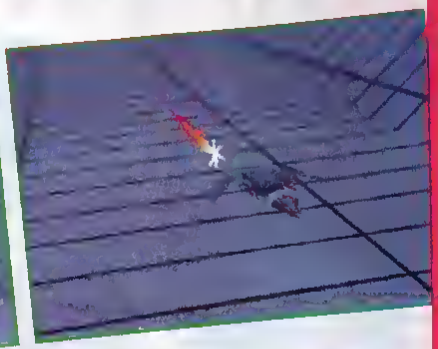
Cette compagnie ne nous avait pas vraiment habitué à des jeux excellents, mais voilà qu'à ce C.E.S. elle présentait des produits particulièrement impressionants !

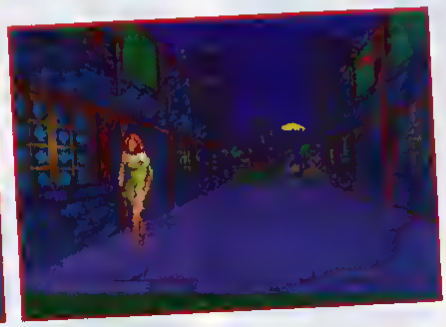
Terminator 2029 : Operation Scour, n'est autre qu'un data-disk pour le sympathique (mais pas exceptionnel) Terminator 2029, et sortira sous peu, tout comme NCAA Basketball 2, une simulation de basketball dans la lignée du Jordan d'Electronic Arts

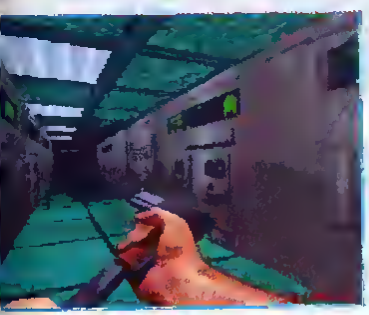
Mais c'est à partir de la rentrée que les titres PC de Bethesda deviennent vraiment dements. C'est début octobre qu'apparaîtra le nouveau jeu basé sur Terminator. Sous-titré Rampage. Le jeu se déroule en 2029, à Los Angeles. Connor et ses hommes, suite à une mauvaise manipulation, font reapparaître la base de Skynet, qui menace à nouveau de détruire l'humanité. Cette fois, il va falloir agir vite ! Le jeu rappelle vraiment Wolfenstein 3D, mais avec des graphismes meilleurs. Vous devez donc voyager à travers 32 niveaux, armé jusqu'aux dents, et détruire tous les ennemis que vous rencontrerez. C'est très bien fait, et ça a l'air vraiment prenant !

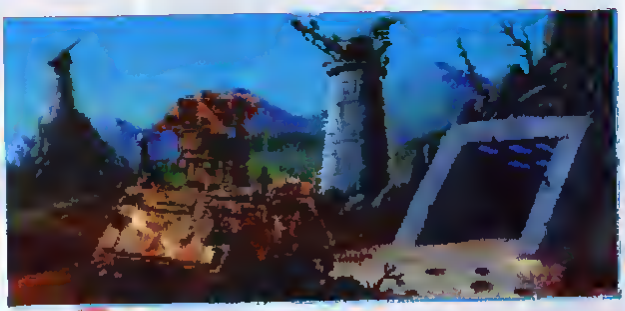
Annoncé pour mi-octobre, Delta-V est un jeu d'action dans lequel vous prenez le contrôle d'un Cyber vaisseau, et où vous











allez faire une course à mort contre d'autres vaisseaux, dans une tranchée virtuelle du Cybernet. Très proche de CyberRace au niveau scénario, le jeu est ici en 3D pleine, assez rapide, et comporte de superbes graphismes en VGA 256 couleurs. Voilà qui s'annonce très prenant.

Prévu pour fin octobre sur PC, The Elder Scrolls, Chapter 1 : The Arena, est un jeu de rôle dans la lignée d'Ultima Underworld, mais avec des décors bien plus variés. Vous pouvez regarder tout autour de vous, aller où vous le voulez, faire un peu ce que vous voulez .. Le système de combat est à la fois très pratique et très complet, et le système de sort permet d'inventer les sorts de votre choix à partir de 40 effets différents. Générez votre personnage, puis partez à la découverte des 400 cités, villes, villages et donjons à explorer. Le jeu comporte près de 2500 objets magiques, des douzaines de monstres, des quêtes multiples et j'en passe.

AMTEX

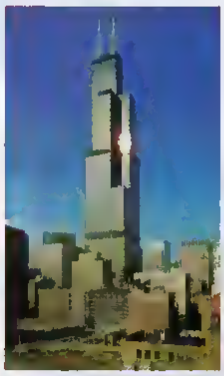
Le spécialiste des flippers montrait la version PC de Eight Ball Deluxe, dont la sortie ne devrait plus tarder.

Le jeu possède un scrolling vertical particulièrement rapide, et s'annonce vraiment très sympa. Le prochain flipper sera Funhouse, un flipper multi-niveaux, pour Macintosh et PC.

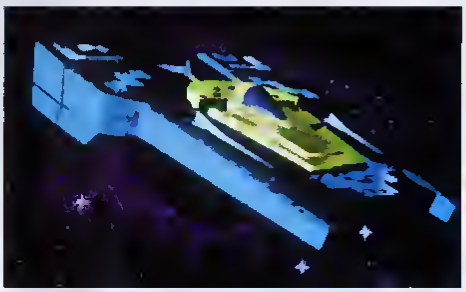
COKTEL VISION

Disribuée par Sierra-On-Line aux Etats-Unis, la compagnie était donc présente dans la suite qu'occupait Sierra dans un des grands hotels de Chicago. Oh ! Surprise ! on pouvait y découvrir les premières scènes d'Inca 2, dont la sortie se fera sur PC en fin d'année. Le jeu comprendra plus de scènes cinématiques, encore plus belles, et vous proposera de jouer le rôle du fils d'Eldoredo dans une croisade contre une astéroïde menaçant de détruire l'équilibre acquis au fil des ans. Un des futurs hits du prochain Noël.

Quant à Goblins 3, il est prévu pour la rentrée sur PC, Amiga et ST, et vous y jouerez cette fois-ci un seul goblins, Blunt, un journaliste en quête de scoop. Votre but, retrouver le Joyau du Monde et ainsi assurer à votre peuple une éternité de délices. Tout un programme, pour un jeu encore plus beau et toujours aussi drôle.

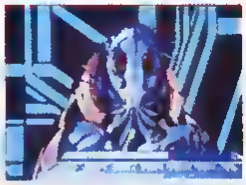


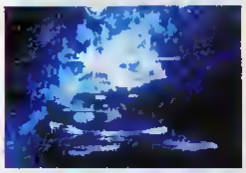
La Sears Tower domine Chicago ! Pas étonnant, c'est le building le plus haut du monde !



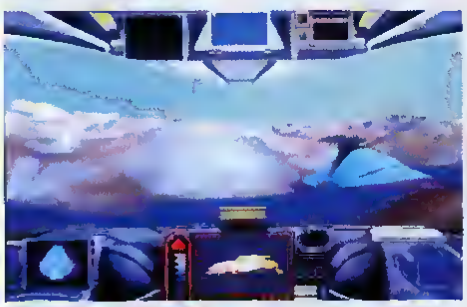
CYBERD

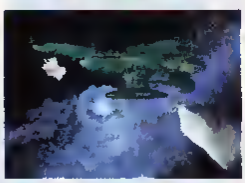
Quoi de neuf chez l'éditeur américain ? Et bien tout d'abord, la version Macintosh de Dark Seed, qui sortira sous peu... Mais la grosse nouveauté venait bien sûr de la présentation d'une version bien avancée de Cyber Race. Conçu par Sid Mead (voir numéro 55), le jeu vous place dans la peau de Clay Shaw, l'humain choisi par la Fédération Terrienne pour représenter sa race sur les CyberTrack. C'est en effet lors de ces courses que sont décidées les évolutions politiques et militaires des différents belligérants de l'univers. Le jeu comporte beaucoup d'action et de combats, mais conserve un scénario original qui évolue au fur et à mesure du jeu, lors de séquences de dialogues et de séquences narratives. Le jeu utilise la technologie Voxel, que l'on a vu en premier dans Comanche, mais également des véhicules en ray-tracing, des acteurs et dialogues digitalisés, et une musique somptueuse. Syd Mead, c'était déjà un beau nom dans le design du jeu, et voilà que maintenant l'équipe de Cyberdreams utilise Space Oddity comme musique, le fameux morceau de David Bowie. Le jeu

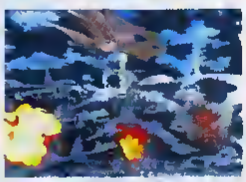


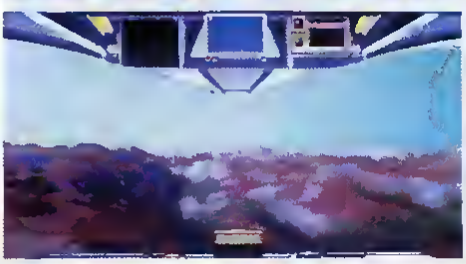


REAMS







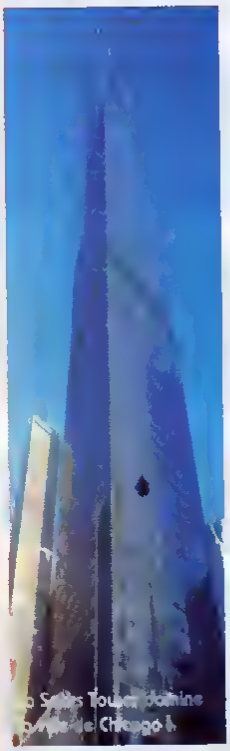


sort maintenant en septembre, et devrait être testé dans notre numero de rentrée.

Après, il faudra attendre la rentrée 94 pour voir de nouveaux produits de CyberDreams. I have no mouth and I must scream est un jeu d'aventure écrit par Harlan Ellison, fameux écrivain américain, qui a tout de même reçu 9 fois le prix Hugo et 3 fois le prix Nebula. Vous vous retrouvez dans le ventre d'un super-ordinateur où vous allez devoir faire face à un monde bizarre changeant constament.
Le joueur joue le rôle de 5 personnages, les 5 derniers humains que l'ordinateur n'a pas encore tué.

Toujours pour la fin de l'année, Dark Seed 2 marquera le retour de Giger et la suite des aventures de Mike Dawson. Le scénario commence exactement là où le premier épisode se terminait, mais les aliens n'ont pas dit leur dernier mot, et le scénario s'annonce encore plus long que dans Darkseed.

DYNAMIX



Le hockey, un sport très répendu aux Etats-Unis

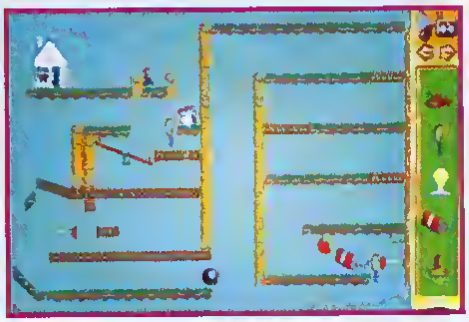
Aces Over Europe sortira fin juillet sur PC, et n'est autre que la suite de Aces Of The Pacific. Ce simulateur de combats se déroule pendant la seconde guerre mondiale, des plages de Normandie jusqu'à Berlin ! Vous pouvez prendre le rôle de pilotes de la RAF, l'US Air Force ou encore de la German Luftwaffe, dans des missions d'interception, de protection, de bombardement et j'en passe. 20 types d'avions sont à votre disposition, et la 3D est plus réussie que dans le premier jeu, grâce à l'utilisation de la haute résolution, d'effets d'ombres et de lumières... Test complet dans notre numéro de rentrée.

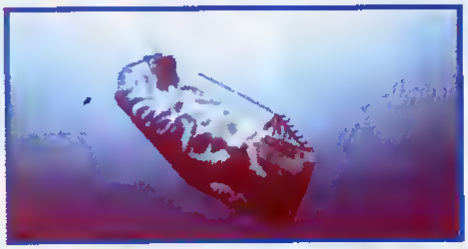
C'est également cet été que sort Take A Break - Pinball, un jeu fonctionnant sous Windows et qui vous permet de vous exercer sur des flippers dont les thèmes tournent autour des productions Dynamix ou Sierra. Au total, 8 tables différentes, et une réalisation somptueuse.

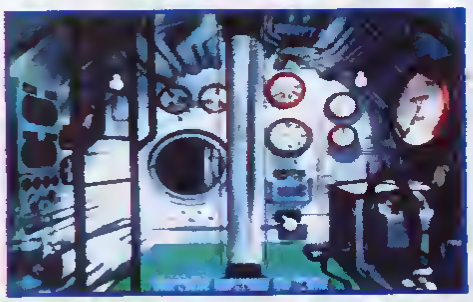
En septembre, nous pourrons découvrir The Even More Incredible Machine pour PC, une extension de l'excellent Incredible Machine, qui vous permettra de jouer 73 nouveaux puzzles, utilisant en plus 11 nouveaux objets. Super !

Dynamix proposera également vers octobre, sur PC, Graue Wölfe, une somptueuse simulation dans laquelle vous allez prendre les commandes d'un sous-marin allemand, un U-Boat, en pleine seconde guerre mondiale. La 3D utilisée dans le jeu est fantastique, avec des vagues plus réalistes que jamais, des effets spéciaux superbes (explosions, incendies, bâteaux qui coulent) et des sons qui vous "plongent" dans l'ambiance (sonars, explosions des charges soumarines, craquement de la coque...). Bref, Graue Wölfe s'annonce comme LA simulation du genre !

Prévu pour la fin d'année, Incredible Toons est un jeu dans la lignée du génial Incredible Machine (je ne le dirais jamais assez, Incredible Machine est un de mes jeux préférés, et ça m'enerve qu'il ne se vende pas comme des petits pains !). Le principe est le même : placer des objets aux endroits stratégiques de chaque niveau pour accomplir la mission qui vous est proposée... Ici, les graphismes et les sons confèrent au jeu un look très cartoon, et bien plus drôle que celui d'Incredible Machine.



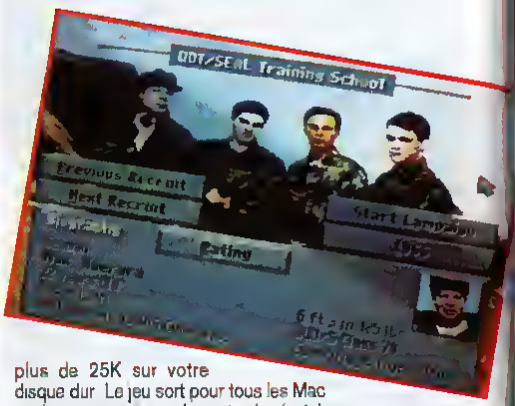




ELECTRONIC ARTS

Chuck Yeager Air Combat arrive sur Mac. Ce jeu va permettre de simuler un nombre incroyable de combats aériens, les avions à disposition allant des vieux coucous de la seconde guerre mondiale aux jets très sophistiqués. Vous avez la possibilité de choisir soit une des nombreuses missions qui vous sont proposées, soit de définir le combat que vous désirez livrer en choisissant l'avion que vous souhaitez piloter, le nombre et le type d'avions auquels vous allez être opposé et l'attitude à laquelle vous vous trouverez en début de combat.
Il faut bien reconnaître que les graphismes ne sont pas de très grande qualité puisqu'ils sont en 3D formes pleines avec pas ou peu de shading (effet de dégradé), mais vous aurez tout de même droit à certains détails comme l'étoile rouge sur les avions soviétiques, les nuages et à une très belle ligne d'horizon si vous êtes prêt à faire des concessions en ce qui concerne le nombre d'images par seconde. Celui-ci peut aller de 9 sur un IICi à 35 sur un Quadra 950 que certe, tout le monde n'a pas forcément les moyens de se payer. Tout au long de vos évolutions en vol, Chuck Yeager apparaîtra et vous donnera des informations et des conseils tels que : vous allez décrocher, ou encore : attention un ennemi dans vos six heures. Il vous est également possible d'afficher tout un tas

de fenêtres à l'écran. L'une vous permet d'avoir l'"aspect". C'est un écran divisé en trois parties ; si vous êtes dans la partie centrale, pas de problème, si vous êtes dans la rose, plus à gauche : vous allez décrocher, si vous êtes dans la dernière, vous allez subir les effets d'un voile noir ou rouge. Un autre fenêtre vous donne une vue grossie de la cible que vous avez sélectionnée avec des informations assez importantes telles que sa direction, sa position par rapport à vous (de 1 à 12 heures), sa vitesse et autres petites choses qui s'avèrent bien utiles :.
Un des aspects les plus intéressant du jeu est qu'il offre la possibilité de jouer à deux en réseau. Non seulement ce n'est pas plus lent, mais c'est vraiment plus prenant, avec la possibilité de garder en mémoire son avion avec le nombre de victoires qui y est attaché.
Pour compléter le tout, vous avez également la possibilité d'enregistrer vos combats et de vous les repasser au magnétoscope. Pour un film de 3 minutes, vous n'en aurez pas pour



plus de 25K sur votre disque dur. Le jeu sort pour tous les Mac couleurs aux environs de septembre/octobre.

Vous vous souvenez de 688 Attack Sub. Voici la suite, Sea Wolf. Quand j'ai eu l'occasion d'entrevoir ce nouveau simulateur de sous-marin au CES, certes j'étais admiratif, mais de là à imaginer toute la richesse et la beauté de ce jeu, il y avait un monde que la démonstration que m'en a fait un des programmeurs m'a fait enjamber.
Sea Wolf vous place aux commandes d'un sous-marin d'un modèle récent, et va vous permettre après quelques missions d'entraînement d'envoyer par le fond des bâtiments tellement beaux et bien faits que cela en devient criminel.
En effet, ce qui attire d'abord l'attention avec Sea Wolf, c'est la qualité graphique jamais atteinte jusqu'à présent dans un simulateur de sous marin, j'irai même jusqu'à dire dans un simulateur naval tout court. . La vue périscopique est une merveille. L'océan est fait de vagues tellement belles et réalistes qu'elles auraient tendance à vous donner mal au cœur après quelques minutes. Elles ondulent, les reflets sont magnifiques, bref, c'est du grand art , de l'image de synthèse comme on aimerait en voir plus souvent. En ce qui concerne les bâtiments de surface, ils sont carrément digitalisés et retravaillés et chacun d'eux est mémorisé sous huit angles

Acceptez l'aide d'un génie pour bâtir une civilisation ou devenir le roi des chemins de fer

Essayez-vous à ces célèbres "jeux divins", créés par Sid Meier, le gourou du ludiciel. Civilization et Railroad Tycoon exigent de vous des décisions stratégiques et mettent votre imagination à l'épreuve, plus que tout au monde.

Commençant à l'aube des temps, Civilization vous invite à créer une société qui se perpétuera au-delà de la Conquête de l'Espace. Construisez un nouveau monde courageux, découvrez des technologies modernes, décidez du sort de votre peuple, c'est ce qu'il vous faut faire pour prospérer et survivre.

Railroad Tycoon commence aux premiers jours des chemins de fer, au début du 1ème siècle. Des changements rapides habitent le pays; vous voyez là l'occasion de devenir immensément riche et puissant. En êtes-vous capable?

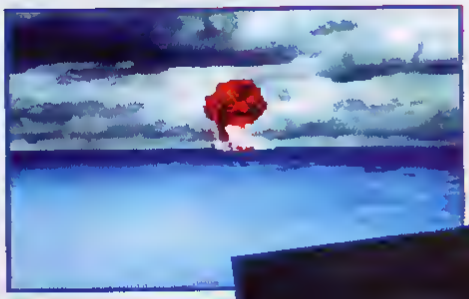
Des classiques primés, disponibles sur compatibles IBM PC, Amiga, ST et Apple Macintosh

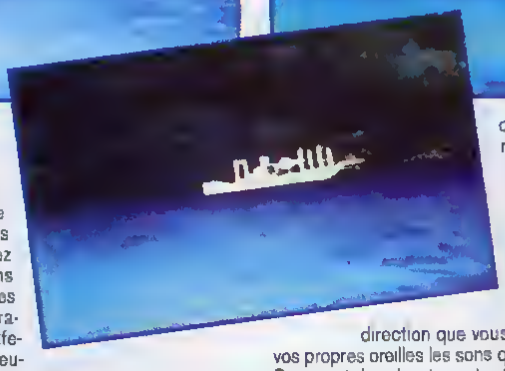
MICROPROSE

Seriously Fun Software

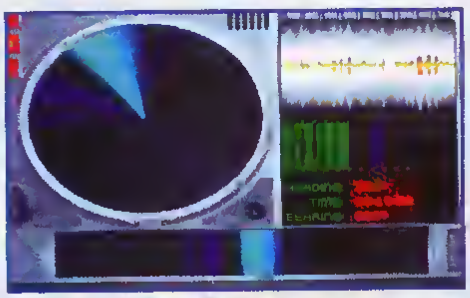
Microprose Ltd., The Ridge, Chipping, Sodbury, Avon, BS17 6AY. Tél.: (+44) 566 504 399.

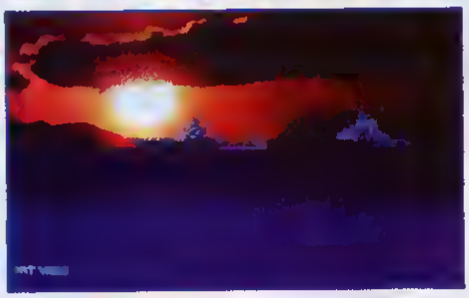
Pour Plus D'Information, 3615 Microprose





différents. En tout, il y a près de 35 vaisseaux de surface differents et 25 types de sous-marins sur 33 missions. Mais la folie graphique de Sea Wolf ne s'arrête pas là. Les terres que vous aurez l'occasion d'apercevoir dans certaines missions sont elles aussi digitalisées et retravaillées, sans parler des differentes teintes du ciel qui peuvent aller du beau ciel bleu à la noire tempête en passant par le coucher de soleil flamboyant. Ce n'est pas beau, c'est magnifique. Si de plus vous êtes observateur et que vous aimez rester en surface (ce qui est plutôt risqué) lorsque le ciel est lourdement chargé, vous aurez l'occasion de le voir s'illuminer de temps à autres sous l'effet des eclairs. De même si l'une de vos torpilles touche un navire vous aurez droit à une explosion digitalisée de toute beauté avec panache de fumée et bruit assourdissant. Nous touchons avec le son un des aspect les plus riches de ce jeu. En effet, il faut savoir que l'on ne voit jamais le sous marin lui-même avec ses différentes salles des machines, torpilles, commandement et autres... Le seul ecran représentant un instrument du submersible, apparait lorsque vous faites appel a la salle du sonar. Ceux qui ont vu le film La Poursuite d'Octobre Rouge comprennent de quoi je parle. Pour les autres, permettez moi d'apporter quelques explications un peu plus fournies. Sous l'eau, tous les sons sont amplifiés. Le sonar capte ces sons et les codes avec certaines couleurs. L'écran est un moniteur de forme ronde, avec des tas de traits partant du centre et allant vers les bords. Le centre représente le présent et les bords, ce que le sonar a capta il y a environ une minute. Chaque trait a une couleur. Les verts correspondent aux bâtiments de surface, alors que les bleus proviennent de sons sous-marins qui peuvent aussi bien être d'autres sous marins que des "organiques", comme les baleines par exemple. Vous pouvez diriger le récepteur sonar dans la direction que vous souhaitez pour entendre de vos propres oreilles les sons qui viennent de cette direction. Si ce sont des chuintements et des cris, vous êtes probablement en train d'écouter radio Moby Dick. Par contre si vous entendez un plo-plo-plo régulier, il est probable qu'un "Whisky" (sous-marin soviétique) soit dans les environs. Mais les choses ne sont pas toujours aussi simples. Certains capitaines sournois de sous-marins peuvent profiter de la présence d'une baleine entre eux et vous pour s'approcher discrètement à porté de torpille (rahh, les pourris). Mais un bon entrainement vous permettra d'entendre le plo-plo-plo du sournois capitaine derrière le chuintement de la pauvre baleine (ce n'est pas pour cela que vous devez vous sentir obligé d'envoyer 2 torpilles dans cette direction - la baleine risquerait de le prendre assez mal). Bref, il va vous falloir un certain entrainement pour differencier tel ou tel type d'écho sonar. Ce qu'il y a de plus formidable c'est qu'avec une carte sonore on entend vraiment les sons et que les programmeurs ont même poussé le vice jusqu'à attribuer un type particulier de "signature" sonore pour chaque type de bâtiment. Mais l'ambiance sonore ne s'arrête pas là. Si par exemple vous plongez très profondément, vous entendrez les structures du sous-marin craquer sous la pression, si par malheur vous êtes l'objet d'une avarie, une fenêtre s'ouvre et le chef de la section concernée apparait à l'écran pour vous signaler





Demandez notre catalogue gratuit contenant plus de 1300 références PC

Macintosh Macintosh Macintosh Macintosh

PEARL SOFT LE DIFFUSEUR SHAREWARE MAC & PC

Tel.: 89 66 12 11
Fax : 89 66 33 63

SERVICE QUALITE CONFIANCE

PEARL SOFT

25 rue Turgot 68110 Illzach / MULHOUSE

Logiciel du Domaine Public & Shareware

DES PRIX EXPLOSIFS SPECIAL ETE

EXTRAIT CATALOGUE ETE 1993

LA DISQUETTE 5 1/4
9.90 FRS

LA DISQUETTE 5 1/4
12.90 FRS

(E06329) [APOGEE SOFTWARE] **96 Ko**
ARCTIC ADVENTURE V2.0 - Aventure dans le grand nord! Dans de labyrinthe pleins de dangers ! (EGA)

(E0347) F[GARCIA O.] **200 Ko**
3D VIEWER - Fantastique logiciel de manipulation d'objets en 3-Dimensions. (EGA)

(E0438 H) [BELT J.] **964 Ko**
CD-BOX - Permet d'acheter les fichiers aux formats CMF MOD MUS ROL VOC pour Sound Blaster, ADLIB et compatible (EGA)

(E0662 L) [A TAYLOR S.] **756 Ko**
HELP ! - Rivalise avec NORTON ou PC TOOLS. Plus de 300 Ko de fichier d'aide

(E0667I) [R HAMEL D.] **434 Ko**
BOXER - Rolls Royce des éditeurs, il est piloté par menu et l'ensemble des commandes sont accessibles à l'écran. Très complet

(E0681 F) [RAVITZ SOFTWARE] **227 Ko**
PRINT ISL - émulateur de table traçante imprime des fichiers Traces.

(E0709 L) [JUNG K.] **561 Ko**
ARJ - Logiciel de compression V 2.21 Décompactage de plus de 100 Ko.

(F1088 E) [JUGNENO R.] **226 Ko**
SPIROIDE - Très bon jeu de questions / réponses. Utilisé par les professeurs (Merci !) (EGA)

(E0464H) [SOUND WARE] **345 Ko**
SOUND SOURCE - Logiciel qui permet d'écouter tous les fichiers au format MOD. Carte VGA & Sonix

(E04673) [APOGEE SOFTWARE] **348 Ko**
WOLFENSTEIN 3D TOOLS - Les outils vous permettront de modifier le décor + entrer les plans secrets de la forteresse (ECRAN EGA Disk Dur ...)

(E0580 F) [BERGES J.] **48 Ko**
PICEM - Programme permettant la visualisation d'images aux formats GIF, PCX, PIC, jusqu'a 256 couleurs

(E0817 G) [SHARPLESS D.] **90 Ko**
MARIO BROS - Mario Bros quitte les canalisations de jeux pour animer sur PC. Ce jeu est en mode VGA

(E0834G) [BRODERBUND] **347 Ko**
PRINCE OF PERSIA - Pénétrez dans un monde bien étrange qui est celui de la Perse. CGA, compatible Sound Blaster. Très bon jeu (Disk Dur).

(E0604E) [APOGEE SOFTWARE] **537 Ko**
WORD REACUE - Ce jeu permet aux jeunes enfants d'apprendre à reconnaître les lettres et les mots. EGA, Disk Dur + compatible carte Sound Blaster.

(E0667E - E0681E - E0681E) [PIX PRODUCTIONS] **2194 Ko**
ANIMATED WORDS 1/2/3 - La conception amusante et solaire de ce programme favorise l'apprentissage de l'anglais pour les tout jeunes. Trouvez l'image correspondant au mot. Compatible carte Son. Tous en un ! (EGA, Disk Dur)

Ajoutez 4 Frs pour support 3,5 pouces

Tarifs spécial ETE valables jusqu'au 1er Septembre 1993.

PC ... PC ... PC ... PC ... PC ... PC ... PC ... PC ...

Tarifs disquettes Spécial ETE (TTC)

5,25	3,5
14,90 frs	18,90 frs

EROTIQUES DISPONIBLE SOUS MACINTOSH ET PC

79 Frs le Paquet
SOUS PC
139 Frs sous MACINTOSH

Réactualisé le 01 du mois
3615 PEARL
Fournisseur officiel de Pearl Soft

Serveur MAC Pearl en cours de CREATION

NOUVEAU!!!

Demandez notre catalogue GRATUIT

Nous vous proposons plus de 1500 références Macintosh

Retrouvez dans les Kiosques **DOS-TREND** Le magazine du Shareware PC

Shareware Macintosh

Enfin Pearl Soft se met à l'heure Macintosh, la gestation fut longue mais ça y est. Dorénavent, retrouvez l'univers SHAREWARE Mac pour:

29 Frs TTC la disquette.

(extrait du catalogue général)

MAC0001-E/F Communication & Connectivity
Cette disquette regroupe des utilitaires pour les communications via modem

-Set Clock 2.0 *[Jim Leitch]* A travers un modem et avec l'un des numéros fournis, Set Clock est capable de synchroniser l'horloge interne de votre Mac avec celle des Etats Unis, on peut régler le décalage Horaire
Pour information, ce programme a été écrit pour les professionnels de la vidéo qui doivent synchroniser l'heure de leurs équipements à tous les autres.

-Z-TERM 0.9 *[David F. ALVERSON]* Ce programme d'émulation de terminal et de transfert de fichiers ZMODEM est le plus général et le plus simple d'emploi. Ces caractéristiques principales sont : un annuaire, composition automatique de plusieurs N° mini langage pour l'automatisation des connexions, émulation des terminaux VT100 et PC ANSI, supporte la couleur et le super plus, un protocole ZMODEM qui fonctionne automatiquement pour le transfert de fichiers.

MAC0002-E/F Kid Pix 1.0 *[Craig Hickman]*
Ce programme de dessin a été spécialement écrit pour les enfants, tous les menus du programme ainsi que les outils de dessin sont complet, sont représentés sous forme d'icônes. Ainsi dès son plus jeune âge l'enfant peut commander et exprimer tout son talent sur le Mac et non plus sur les murs de votre salon

MAC0003-E/J Easy Envelope Plus 2.6 *[Andrew WELCH]*
Grâce à un carnet d'adresses intégré au programme celui-ci vous permet d'imprimer directement l'adresse sur l'enveloppe, et même d'y inclure un graphique en provenance du presse-papier. Le plus ? il crée même les codes-barre.

MAC0004-E/L System 7 Utilities
Cette disquette contient divers tableaux de bord pour le System 7.x
-Extensions Manager 1.6 *[Ricardo Batiste]* Ce programme permet de sélectionner les extensions et les de nombreuses caractéristiques communes aux éditeurs de texte comme l'accroissement typographique, et les fonctions stratégiques. Très compact: 30 Ko environ.
-PKey Master *[Adam STEIN]* Programme qui permet l'installation simple et rapide de touches de fonctions pour lancer une application ou une application du menu sans passer par le ResEdit.
-Disinfectant 2.3 *[Jhon NORSTAD]* Utilitaire anti-virus ultra performant, exploration du disque dur à la recherche d'éventuel VIRUS et leur suppression.

Référence à partir de 29.90 Frs

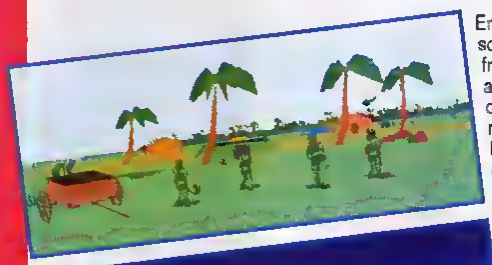
Bon de Commande

Nom & Prénom .....
Adresse .....
Tél .....
Réglement
Mandat ☐
Chèque ☐ & PC
CB ☐
N° de carte .....
Date d'expiration : ..../....
Montant ..... Frs
+ port 16 Frs = ... Frs
Commande minimum de 100Frs

POUR VOS COMMANDES Appelez au :

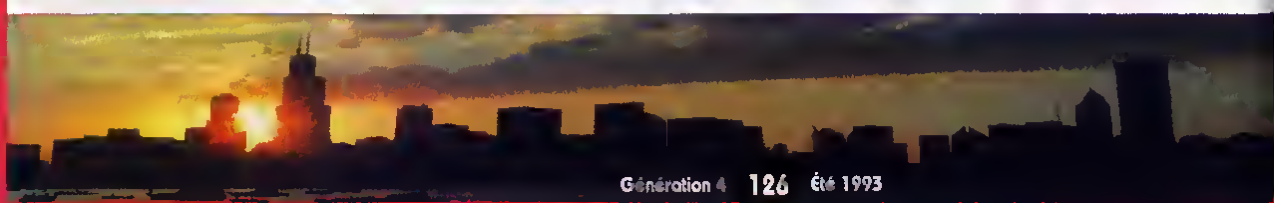
N° Vert 05 32 37 80
APPEL GRATUIT

l'étendue des dégats (séquence digitalisee avec de vrais acteurs) La musique n'est pas en reste En plus d'être superbe, elle colle littéralement à l'action Elle est calme quand il ne se passe rien, mais elle devient très tendue lorsque, par exemple, vous êtes poursuivi par une torpille Je vous laisse imaginer l'ambiance...
Lorsque vous n'êtes pas en vue périscopique, la vue passe en mode d'observation sous-marine vous permettant alors de voir le fond de l'ocean comme si vous aviez une grande baie vitrée sur le devant du submersible Les graphismes sont carrément du style Comanche, avec des ombrages pour simuler la profondeur. Est-il besoin d'en dire plus ?
Pour compléter le tout, les auteurs ont également inclu la possibilité de jouer à deux par modem Dans ce cas les joueurs ont chacun un sous-marin et peuvent se livrer bataille ou se défier en vue d'abattre le plus de bâtiments ennemis La folie ne s'arrête pas la puisqu'ils peuvent même, si leur carte sonore leur permet de brancher un micro (ce qu'elles font pratiquement toutes), se parler... Oui, oui ! Vous avez bien lu ! Se parler ! Il suffit d'entrer dans le menu correspondant, d'enregistrer son message et de l'envoyer L'autre joueur voit alors apparaitre une fenêtre et il entendra le messege s'il clique dessus ! Avouer que cela vous fait baver, hein ? Il vous faudra pourtant baver jusqu'à Septembre/Octobre pour pouvoir acquerir ce bijou Il tourne sur un PC 386SX 16Mhz minimum et marche sans carte sonore, mais vous vous priveriez alors d'une grande partie de sa richesse



Enfin, Seal Team est un jeu qui sortira sous peu. Pour nous autres, pauvres francophones les Seal Team peuvent aussi bien être une équipe de basket, de foot américain que de base-ball Il n'en est rien, malheureux !
Les Seal Team sont de valeureux guerriers US rompus à toutes les techniques de combat possibles et imaginables et qui se sont particulierement illustres au cour de la guerre du Vietnam
Le jeu va vous faire vivre quelques-unes de ces missions auxquelles les Seal Team se livraient quotidiennement. Après avoir sélectionné l'équipement de vos hommes, vous assistez à un briefing poussé qui vous décrira le point de larguage, la zone dans laquelle vous devez vous rendre, ce que vous devez y faire et, si vous êtes encore vivant, la zone de récupération. Autant vous le dire tout de suite, si vous êtes un pacifiste forcené, ce jeu n'est pas vraiment votre tasse de the
Le jeu est entièrement en images 3D, et en temps réel Vous voyez vraiment vos hommes progresser, ramper, se tourner dans tous les sens pour voir venir l'ennemi... Ou vous les prenez en main directement, ou bien vous leur donnez des ordres de progression ou encore un savant melange des deux Bien entendu, le Viet-Cong guette, ambusque dans les recoins d'un village desert ou encore progressant prudemment en patrouille. Si un coup de feu est tiré, il y a de bonnes chances que l'altercation finisse rapidement en bataille rangée Mais la, vous n'êtes pas forcement le plus defavorise puisque vous disposez d'un arsenal de pas moins de 36 armes differentes allant du M-16 au lance-grenades en passant par le M-60 (celui de Rambo) et autres fumigènes Ce ne sont pas moins de 80 missions dans lesquelles vous devrez briller, certaines étant de reconnaissance et d'autres de patrouilles, d'embuscade, de demolition ou de sauvetage Sans être extraordinaire, la 3D est assez bonne, le jeu est en VGA 256 couleurs et les bruitages sont excellents Bien que tous ces facteurs réunis soient un critère important de qualité, ils ne sont pas toujours suffisants pour rendre un jeu intéressant Et bien là, rassurez vous ils le sont Le jeu est non seulement agreable à jouer, mais en plus il est prenant Prévu pour Septembre pour PC 386 minimum

Kasparov's Gambit sera disponible a la rentrée, et n'est autre qu'une simulation d'échec entièrement pensée par le génie en personne qu'est Kasparov Le jeu comporte toutes les options habituelles, ainsi que de nombreuses innovations, comme la possibilité d'être aidé par Kasparov lorsque vous jouez... Le jeu est prevu pour PC uniquement.
Après avoir cartonné sur Megadrive et Super Nintendo, voici enfin NHL Hockey sur PC Le jeu comporte toute l'action des versions consoles, avec toute une phase de stratégie pour l'entraînement des équipes Graphismes superbes, animation fluide et rapide et sons digitalisés devraient faire de NHL Hockey la reference en matière de jeu de hockey
Le jeu sortira a la rentrée



PRODUIT OFFICIEL

Advanced Dungeons & Dragons

COMPUTER PRODUCT

EYE OF THE BEHOLDER III
A L'ASSAUT DE MYTH DRANNOR

La fin la plus machiavèlique des séries de jeux de rôle en 3 D jamais réalisée !

SSI

Disponible sur PC VGA 256 couleurs

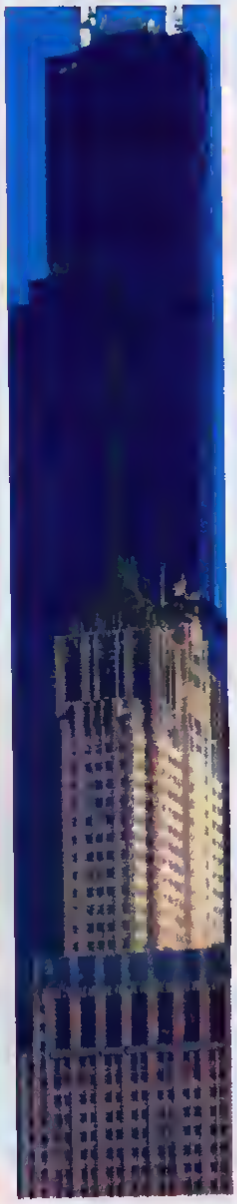
© 1993, Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés.

DISTRIBUÉ PAR P.P.S.
160, boulevard Haussman 75008 Paris
Tél. : 33 (1) 43 59 47 47

1993 SUMMER CES

EMPIRE

L'editeur [illegible] de produits.

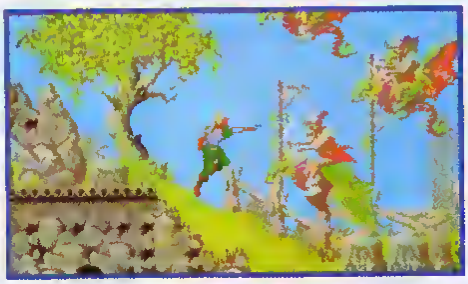


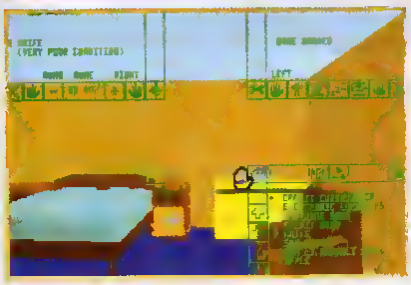
Mi-juin, les fans de Campaign pourront s'eclater avec le premier Mission Disk pour Amiga, PC et ST. Mais ce n'est qu'en octobre qu'arrivera Campaign 2 sur PC et Amiga. Le jeu comporte beaucoup plus d'objets et surtout de nombreuses nouvelles armes, et il y a maintenant des fantassins en 3D, et même des hélicopteres. Bref, il vous sera possible de vous battre à pied, à bord de divers engins et même dans les airs !

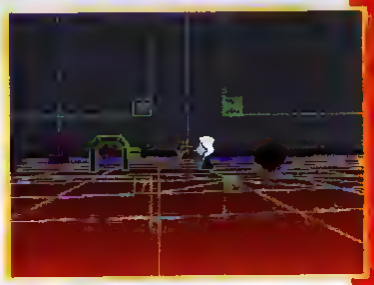
C'est en septembre que sortira (enfin !) CyberSpace, un jeu prévu pour PC, Amiga et ST. Le jeu se déroule à San Fransisco en 2090 et vous permet d'explorer un monde complexe controllé par des bandes de loubards high-tech. En utilisant des micro-ordinateurs connectés à leur cerveau, ces gangs explorent et saccagent un nouvel univers entierement informatique ! le Cyberspace. Entierement en 3D, CyberSpace reconstitue une ville entiere et s'annonce être un des jeux d'aventure les plus intéressants de la fin d'annee.

Dreamweb est quant à lui prévu pour novembre sur Amiga et PC. Ce jeu d'aventure et d'action se déroule dans un futur lointain, dans lequel la vie des gens est entre les mains de la Dreamweb, une force qui joue avec leurs rêves et décide de leur destin. Mais la Dreamweb est de plus en plus envahie par les forces du mal, et vous êtes la pour que ça change. Un jeu assez mysténeux qu'on devrait découvrir à l'E.C.T.S. de septembre, à Londres.

Chez Readysoft, que distribue Empire en Europe, on attend pour septembre King's Ransom, le nouveau jeu des auteurs de Wrath Of The Demon, un nouveau jeu d'arcade / aventure pour Amiga et PC.
En octobre, préparez-vous pour Terror Of The Deep, le nouveau jeu des aventures de Guy Spy, qui selon les auteurs, est bien plus jouable et plus original que le premier. Il est prévu pour Amiga, PC et Macintosh.







Cyberspace est un jeu gigantesque, dans lequel vous pourrez explorer une ville entière !

Profitez de l'été pour découvrir le nouveau jeu d'aventure fantastique d'Adventure Soft :

Simon the Sorcerer

Sortie le 13 Septembre 1993 (exigez la version française)

Pour vous donner un avant-goût de ce jeu merveilleux, Carrefour vous propose de venir retirer gratuitement la démo jouable de Simon the Sorcerer sur AT ou PC 3,5 dans les 12 grands Carrefour indiqués ci-dessous (dans la limite des stocks disponibles). Vous pouvez également recevoir cette démo chez vous, en envoyant un chèque de 20 FF à GUILLEMOT.

Carrefour

ANTIBES 06506 Antibes
BONNEVEINE
CRETEIL SOLEIL 94012 Créteil
NANTES BEAULIEU
PORTET SUR GARONNE
QUETIGNY
ROMANS
SAINT QUENTIN
VENETTE
VENISSIEUX
VILLIERS
WITTENHEIM

Nom
Adresse
Format Amiga ☐ PC 3,5 ☐
Magazine(s) micro préféré(s) ?

Bon de commande à retourner à GUILLEMOT - Opération Simon - BP 2 - 56200 La Gacilly accompagné d'un chèque de 20 FF à l'ordre de GUILLEMOT.

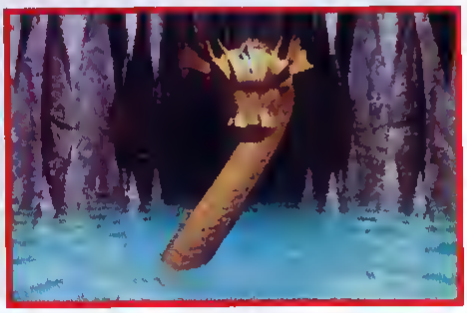
INTERPLAY

Cette fois, l'éditeur américain se présente comme un "grand" du marché, avec des produits sur toutes les machines et de tous les genres.

Septembre, c'est le mois des adaptations pour Amiga. On commence par Castles 2, en version 1200 uniquement. Pour ceux qui ne connaîtrait pas la version PC, il s'agit d'un jeu de diplomatie médievale où vous allez construire vos châteaux et tenter de conquérir ceux des ennemis. Voici venir ensuite l'adaptation Amiga de Lord Of The Rings 2 : The Two Towers, un jeu de rôle base sur le Seigneur des Anneaux de Tolkien, qui vous permettra de faire face a l'ignoble Saruman. Enfin, Star Trek : The 25th Anniversary arrive, en version 1200 uniquement, ce qui permettra de mieux profiter de cet excellent jeu d'aventure. C'est également en septembre que sortira la version Macintosh de Castles 2.

Sur PC, en dehors de nombreux produits CD-Rom (voir le reportage sur le C.E.S. en rubrique Multimédia), le gros produit de l'année sera Stone Keep, dont la sortie est prévue pour octobre. Il s'agit d'un jeu dans la lignée de Dungeon Master, mais beaucoup plus beau ! Après qu'une deesse vous ait dérobé votre âme, vous partez en quête de sauver l'univers et de retrouver votre vie humaine, à travers une forteresse en ruine et bien d'autres niveaux aux decors somptueux et inquiétants (entièrement précalculés en 3D), aux monstres filmés puis digitalisés. Le jeu se déroule en plein écran, avec une interface tres pratique et très "transparente". Bref, Stone Keep s'annonce comme la référence du genre sur PC !

En novembre, voici venir le nouveau Star Trek : Judgment Rites. Reprenant le système du premier épisode, le jeu alterne des phases de combat (optionnelles cette fois pour les purs aventuriers) et des missions qui vous demanderont beaucoup de logique et de réflexion. Le jeu se décompose en 8 missions plus ou moins longues, et qui font suite à celles du premier épisode. Tout commence alors que vous vous sentez observé, mais que ni vous, Capitaine Kirk, ni même Spock, n'arrivez à savoir qui vous surveille. Puis tout se précipite, un triplan de la première guerre mondiale vous fonce dessus a Warp 9, une planète sensée être déserte se couvre de formes de vie, des extraterrestres arrivent de tous les côtes. Quoi ou qui vous en veut ? A vous de le découvrir !



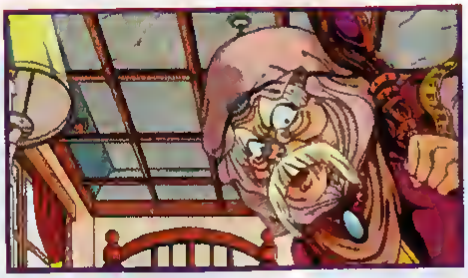
MAXIS

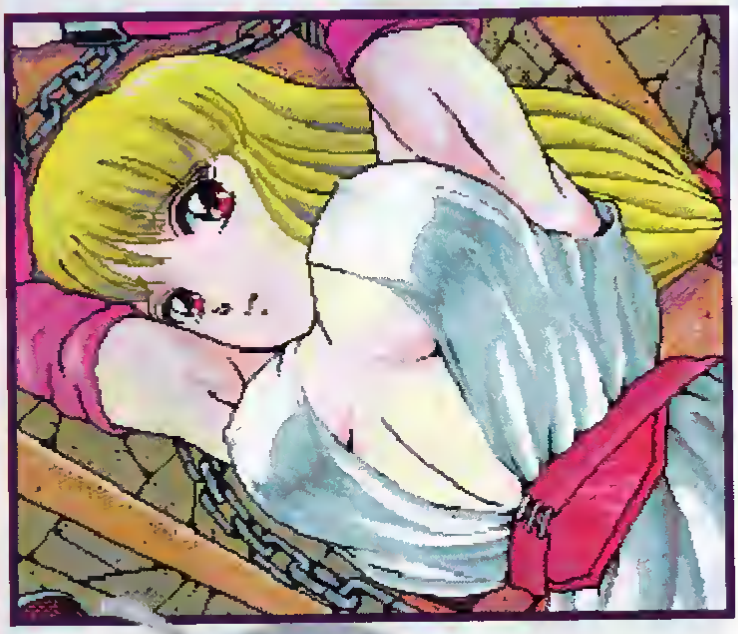
L'éditeur marquait cet année un retour a des jeux plus "grand public", avec surtout une première présentation de SimCity 2000, le tant attendue suite du hit des annees 90.
Mais commençons par SimFarm, dont la sortie est prévue à la rentrée sur PC et en fin d'année sur Macintosh. Dans SimFarm, vous voila aux commandes d'une ferme. Achetez votre équipement, posez vos barrieres, creusez, plantez, récoltez, vendez, élevez toutes sortes d'animaux pour rendre votre entreprise rentable. Très simple, voila vraiment la version champêtre de SimCity.

SimCity 2000 arrive ! La grosse nouveauté de cette version est tout d'abord le côté visuel, puisque le jeu est maintenant en 3D isométrique, ce qui rappelle quelque peu A-Train. Mais le jeu comporte surtout un nombre incalculable de nouvelles options. Des exemples ? Le terrain est en 3D, vous pouvez modifier le relief avec des montagnes, des forêts, des rivières, des cascades, des baies, des torrents, zoomer sur la ville sur 3 niveaux, faire tourner la vue comme vous le désirer, placer des écoles, des universités, des librairies, des musées, des hopitaux, des prisons, des marinas, des parcs, des zoos, des autoroutes et j'en oublie. Vous pouvez aussi creuser des tunnels, construire un métro sous-terrain et des pipelines pour transporter l'eau ! Je m'arrête là, mais imaginez qu'il y a encore plein de possibilités... Et vous voulez savoir le mieux ? C'est que c'est toujours aussi simple à manipuler (plus simple même), très facile à comprendre, mais toujours aussi long à maîtriser. Sans aucun doute un des hits de 93, le jeu devant sortir en fin d'annee sur Macintosh et PC

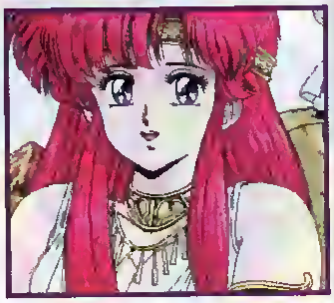
Enfin, Maxis montrait également une version "portable" de Sim City, plus facile a utiliser sur les portables PC.

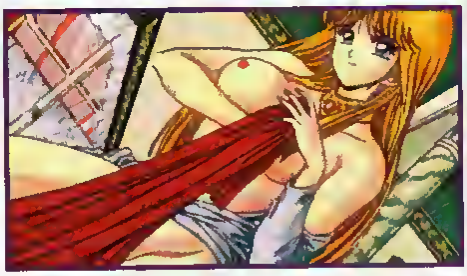
1993 SUMMER CES





DRAGON KNIGHT 3





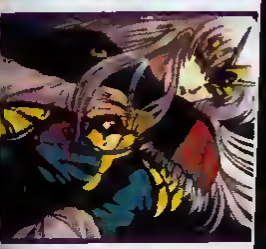
MEGATECH

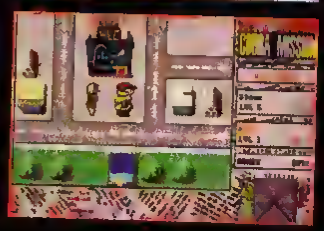
Ce nouvel éditeur américain se spécialise dans des jeux plutôt "chauds", aux graphismes très inspirés des Mangas japonaises.

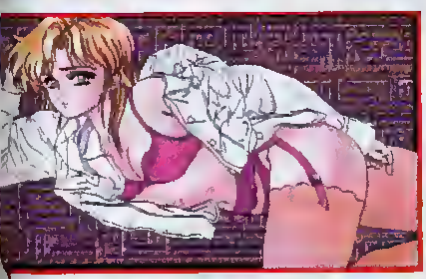
Le premier se nomme Cobra Mission, et devrait sortir très prochainement sur PC. Dans ce jeu d'aventure (dans la lignée de Neutopia sur consoles), vous allez devoir accomplir de nombreuses missions pour retrouver et libérer des jeunes filles capturées par des bandes de punks au service d'un général fou : Kaiser. Les jeunes filles sont emprisonnées sur une île tropicale, où vous allez devoir vous aventurer. Mais la récompense sera à la hauteur de vos désirs... Les graphismes, dessinés par des professionnels japonais, sont très nombreux (près de 190, dont 50 plutôt chauds) et donnent au jeu un look vraiment particulier. A ne pas mettre entre toutes les mains cependant !

Le second jeu, nommé Metal & Lace : The Battle Of The Robo Babes est à nouveau prévu pour PC, en juillet. Cette fois, il s'agit d'un jeu d'action, mais dont le scénario évolue entre chaque scène de combat, vous plongeant plus dans une BD interactive où l'issue de chaque combat dépend de vous. A nouveau, si l'action est chaude, les graphismes ne vous laisseront pas de glace ! Enfin, le dernier de la série sera Dragon Knight 3, et vient en fait directement du japon. Dans ce jeu de rôle, vous jouez le rôle d'un héros nommé Desmond, voyageant de ville en ville. Vos succès en combat n'ont d'égales que vos conquêtes... Mais des démons sont après vous, et vous allez devoir les éliminer du monde, si vous voulez sauver les charmantes créatures qui vous entourent ! Prévu sur PC en septembre, le jeu comporte des voies digitalisées et des graphismes toujours aussi hots !

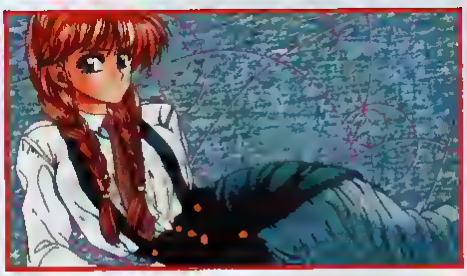
COBRA MISSION

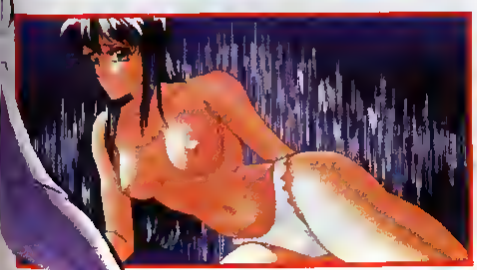






METAL & LACE





MERIT

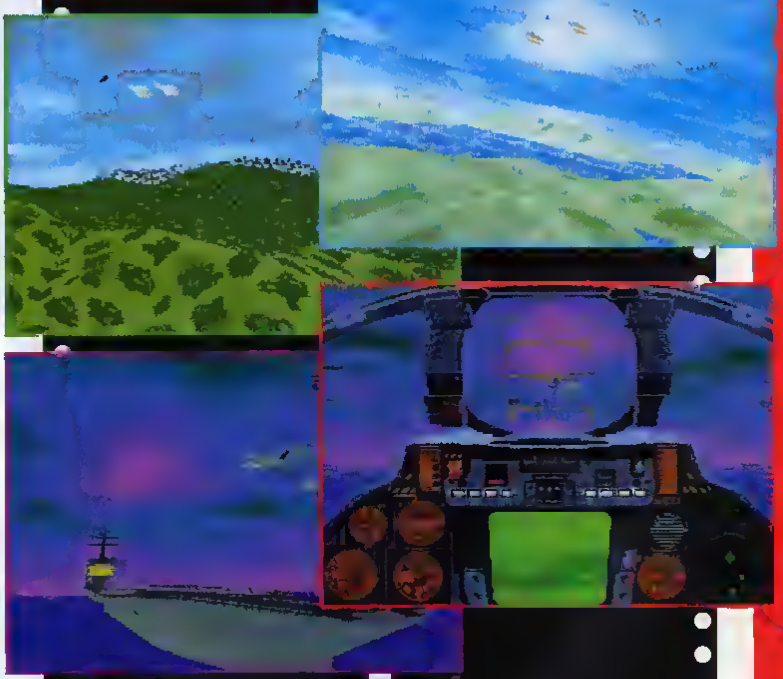
Merit n'est pas encore une société très connue, mais on devrait très vite en entendre parler avec ses nouvelles productions.
Kronolog : The Nazi Paradox, est un jeu d'aventure qui se déroule en 2020, dans un monde où les Nazis ont gagné la seconde guerre mondiale. Vous découvrez bientôt qu'ils n'ont jamais respecté l'écologie de notre planète, et que l'on court vers une catastrophe globale. Vous allez pouvoir voyager dans le temps et essayer de leur faire perdre la guerre ! Une aventure mystérieuse, pour PC VGA, et qui devrait sortir à la rentrée.
Dans Isle Of Dead, place au mauvais goût ! Votre avion s'écrase sur une île perdue en plein milieu du Pacifique, où votre co-pilote se fait rapidement dévorer par une goule ! Mi action, mi aventure, ce jeu très gore et aux graphismes étranges est étonnant et s'annonce plutôt drôle à jouer. Il est prévu pour PC à la rentrée.
Enfin, Command Adventures Starship est un jeu dans lequel vous allez explorer un univers, combattre des vaisseaux, atterrir sur des planètes peuplées d'extraterrestres parfois hostiles... Bref, tout le lot de l'exploration spatiale ! Le jeu est annoncé pour octobre sur PC.

MICROPROSE

Après notre dossier du mois dernier, il était un peu normal de ne pas découvrir de nombreuses nouveautés au C E S. de Chicago. Cependant, nous avons pu voir Railroad Tycoon Deluxe, prévu sur PC pour la rentrée. Cette nouvelle version est entièrement en haute résolution, ce qui permet d'avoir des graphismes bien meilleurs; les sons ont aussi été largement améliorés, mais il y a surtout de nouveaux territoires, de nouveaux trains... Bref, de nouvelles heures devant l'écran du PC !

Fleet Commander est un jeu dans la lignée de F15 Strike Eagle 3, mais dont la technologie 3D se rapproche plus de Strike Commander.

Secret Of The Seventh Labyrinth est également un nouveau titre pour PC, qui vient juste d'être commencé. Au programme, vous allez devoir explorer 7 labyrinthes à travers le temps... Une sorte d'Ultima Underworld, qui devrait sortir en fin d'année.



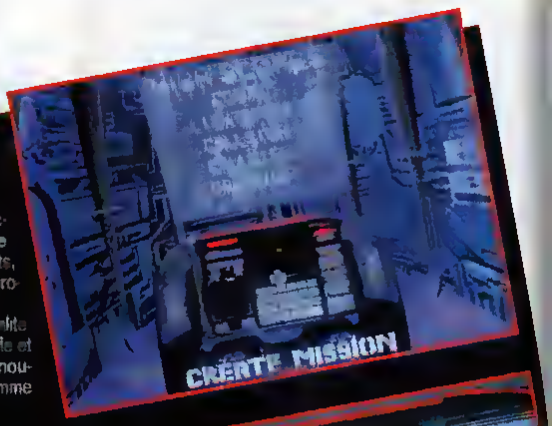
MINDCRAFT

Les auteurs de Siège et Ambush At Sorinor travaillent sur d'autres wargames, cette fois-ci historiques. Le premier à sortir est prévu pour septembre sur PC, et aura pour theme Rome et ses ennemis.

1993 SUMMER CES

ORIGIN

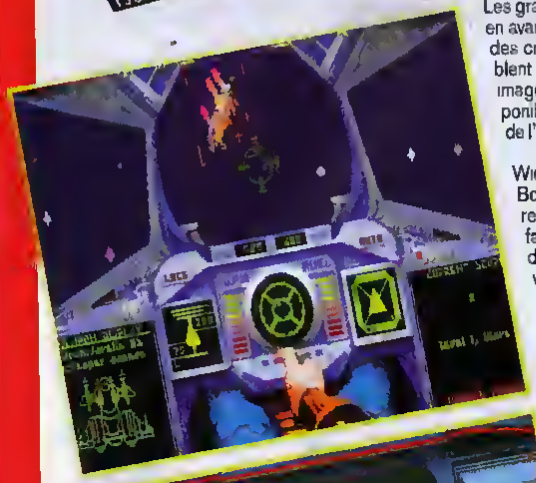
La société texane récemment entrée dans le giron d'Electronic Arts a visiblement décidé de passer la vitesse supérieure, non pas en ce qui concerne la qualité de ses produits, ceux-ci se situant déjà au top niveau, mais en termes de productivité.
Après nous avoir récemment gratifié de produits d'une qualité qu'il n'est plus nécessaire d'encenser tels que Serpent Isle et Strike Commander, Origin repart à la charge avec de nouveaux titres qui s'annoncent (encore, dirons certains) comme des tremblements de terre dans l'univers du jeu micro.



Privateer se situe dans l'univers des Wing Commander, c'est à dire dans un univers de science fiction dans lequel une guerre sans merci est livrée entre la Confédération terrienne et un empire extraterrestre, ce jeu vous place dans la peau d'un Privateer, c'est à dire d'un entrepreneur indépendant dont le metier se situe quelque part entre le piratage, le mercenariat et le marchandage. La confédération terrienne ayant placé ses forces le long de la frontiere Kilrati, il s'avère extrêmement important de faire parvenir toutes sortes de biens et de matériels dans ces zones reculées. C'est là que vous intervenez, vous et votre vaisseau.
Dans le secteur Gemini, qui est désormais votre nouveau chez vous, vous allez devoir évoluer au milieu d'une fsune hétéroclite de personnes plus ou moins recommandables. A vous de choisir vos opportunités. Vos buts : rendre votre vaisseau le plus performant possible, faire beaucoup d'argent et... rester vivant.
Comme pour Wing Commander, le jeu offre de nombreuses scènes cinématiques mais vous offre beaucoup plus de choix. Vous commencez le jeu avec un vieux vaisseau de classe Tarsus hérité de votre grand-père, mais vous pourrez voler plus tard à bord de vaisseaux tels que le chasseur Centurion, la canonniere de classe Orion, ou bien encore un des gigantesques vaisseaux marchands de la classe Galaxie, avec la possibilité pour chacun d'entre eux d'apporter tout un tas de "petites modifications personnelles"
L'histoire s'annonce comme étant beaucoup moins linéaire que celle des Wing Commander puisque vous avez l'opportunité de choisir vos propres missions, celles-ci pouvant vous être proposées par la guilde des marchands, celle des mercenaires, des ordinateurs de missions, ou encore par l'un des innombrables contacts que vous pourrez rencontrer dans les différents bars du secteur Gemini.
A vous de choisir la voie vers la richesse. Les contrats et le commerce ou bien la piratene et l'illégalité. Reprenant le système de sonorisation dynamique (comprenez par là que la musique colle à l'action et qu'elle devient de plus en plus intense en fonction de la situation dramatique dans laquelle vous vous trouvez) Privateer avec ses quelques 60 bases dans près de 90 systèmes différents s'annonce d'ores et déjà comme un très grand produit avec lequel vous pourrez continuer à jouer, même si vous avez fini le jeu principal, les missions de commerce et d'exploration étant quasiment infinies.
Quand on sait qu'en plus Origin s'est servie des technologies des Wing Commander et de celles de Strike Commander pour réaliser ce produit, on commence à avoir une idée de ce à quoi on peut s'attendre...
Disponible sur PC aux alentours de la fin de l'annee, ce bébé ne nécessitera pas moins de 4 Mo de mémoire et un 386 au minimum pour fonctionner.

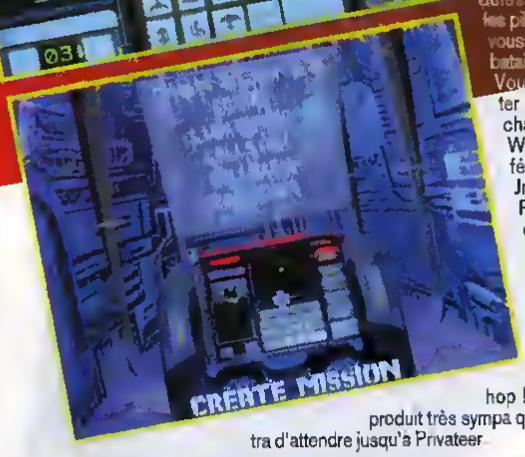
Si Ultima Underworld I et II vous ont séduit, Shadowcaster ne devrait pas vous laisser de glace. Ce nouveau produit est un jeu de rôle qui reprend le système de jeu des produits précités, mais dont le scénario n'a plus grand chose à voir avec ceux-ci. Si dans les deux Ultima vous incarniez l'Avatar propulsé bien malgré lui dans des aventures aussi souterraines que dangereuses, dans Shadowcaster qui, signalons la au passage, est le premier produit né de l'association active d'Electronic Arts et d'Origin System, vous incarnez un personnage doué de pouvoirs qui doivent bien aider dans la vie de tous les jours. En effet celui-ci peut se transformer en tout un tas de choses qui simplifieraient bien la vie d'un aventurier moyen. Il peut à tout moment assumer six formes différentes : humain, golem de pierre quasiment indestructible, dragon doté d'un souffle tout ce qu'il y a d'honorable et, qui plus est pouvant voler, petit nuage discret et vaporeux, féroce chat/tigre ou encore une espèce d'homme grenouille ce qui lui donne accès aux domaines sous-marins. Chacune de ces formes possede ses avantages mais également quelques inconvénients. Il est en effet difficile de traverser un pont branlant lorsque l'on est un golem qui pèse un âne mort, par contre s'il faut affronter un guerrier fou furieux, cela peut sembler assez bien approprié. Soit, je vous l'accorde, on dort beaucoup plus souvent se promenant sous forme de Golem de pierre et de dragon qu'en chat, mais bon... Chacun fait comme il le sent ! Sachez d'ailleurs que ces choix ne sont pas un gadget. Les esprits tortueux qui sont à l'origine de ce jeu se sont débrouillés pour que les choix que vous serez obligés de faire s'avèrent fatals s'ils ne sont pas judicieux au cours de l'action. De l'action, ce jeu n'en manque d'ailleurs pas. Pas question ici de lambiner comme quelques aventuriers que j'aurais la courtoisie de ne pas nommer. Passer douze heures par jours à dormir, trois de plus pour mémoriser ses sorts et encore une ou deux pour manger, c'est bon pour les petites natures. Dans Shadowcaster on ne mange pas, on ne boit pas, on ne dort pas et on ne mémorise pas les sorts. Tout ce précieux temps est consacré à une activité bien plus intéressante : le combat, et si vous êtes un peu plus prudent : la course à pied.

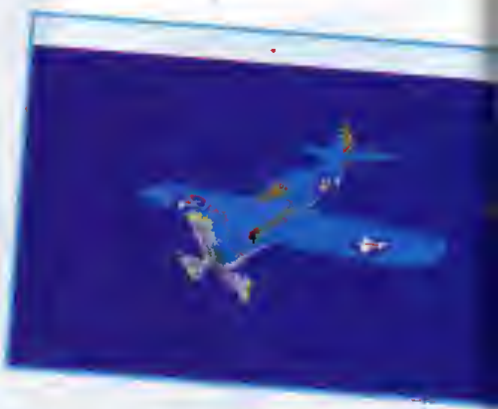
de la descente dans des complexes souterrains interminables. L'interface s'annonce comme encore plus conviviale que celle d'Underworld avec un système d'icones(normal puisqu'on est dans un jeu d'action) et il est prévu un mode zoom dans lequel la visualisation de l'action se fait dans une fenêtre qui occupe près de 75% de la surface de l'écran. Les graphismes ont encore fait un bon en avant avec une qualité des décors et des créatures et une fluidité qui semblent assez prometteuses d'après les images que nous avons pu voir. Disponible sur PC aux environs de la fin de l'année.



Wing Commander Academy arrive ! Bon... D'accord ! Il faut bien reconnaître qu'il n'est pas toujours facile de faire toutes les missions de Wing Commander Pourtant, vous allez rapidement saisir avec ce Wing Commander Academy qu'Origin avait quand même été assez sympa avec vous ..

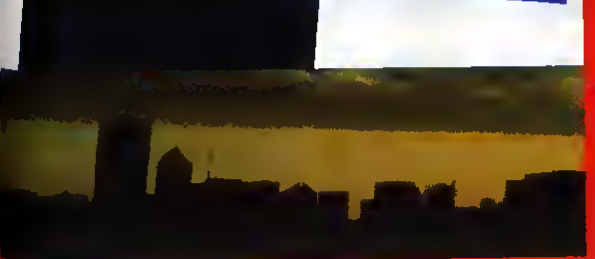
Ce jeu, qui ne nécessite absolument pas de posséder Wing Commander, va vous permettre de creer vos propres missions et de les envoyer à vos amis pour leur faire passer des moments difficiles. Vous incarnez un étudiant de l'Académie qui, devant la console de simulation de l'école teste toutes les situations de combat possibles. Vous pourrez construire vos propres missions en choisissant le nombre et le type de vaisseaux ennemis, les vaisseaux importants présents, les modules de données, les pilotes éjectés et vous lancer dans la bataille. Le bonus ? Vous pouvez piloter deux nouveaux chasseurs : le Wraith de la confédération et le Jrathek Kilrathi. Rajoutez à tout cela une tripotée de missions de tous niveaux, un wingman dont vous pouvez sélectionner le niveau et hop ! Vous avez un produit très sympa qui vous permettra d'attendre jusqu'à Privateer





La vraie nouveauté du salon était Pacific Strike.
Tout le monde le sait, l'Oncle Sam n'a jamais vraiment digéré Pearl Harbor. S'il en était besoin, voici une preuve supplémentaire. Ce jeu qui s'inspire visiblement des techniques de Strike Commander vous permet de vous plonger dans la guerre du Pacifique Vous aurez l'opportunité de vous frotter à des avions japonais aux noms légendaires tels les Kates, Vals et autres Zeros en pilotant des Wildcats, Corsairs, Hellcat, Devastators, Dauntless et Helldiver. Votre base principale étant un porte-avions, ne vous

étonnez pas si les combats navals et surtout aéronavals sont légions Vous pourrez même prendre la place du mitrailleur de queue et le jeu prendra le pilotage en main avec le niveau de compétence que vous aurez atteint Le jeu vous laisse le choix au fur et à mesure de votre progression d'assigner les escadrons et les avions qui vont les composer, le cours de la guerre est entre vos mains et varie en fonction de vos performances.
Non seulement le jeu est beau (la qualité graphique des avions et des bâtiments n'est pas sans rappeler Strike encore une fois) et en plus il est rapide. Ayant assisté à la destruction d'un porte-avions nous pouvons vous dire que c'est tellement bien fait que l'on peut s'attendre à voir le capitaine saluer en coulant avec son navire.
Pearl Harbour, la mer de Corail, Midway, Guadalcanal, les îles Salomon, Okinawa ? Les têtes brûlées ne seront jamais que des rigolos.



JOUE ET GAGNE UNE CONSOLE DE JEUX SEGA OU NINTENDO 16 bits, EN APPELLANT LE :

36 68 68 88

L'Aventure en Direct !

...Au château de Gallway, sous l'emprise des Forces Obscures, la Princesse Myria, est prisonnière du méchant Gork...

...Toi, Zouvirak, ami fidèle et courageux, viens vite délivrer ta Princesse !

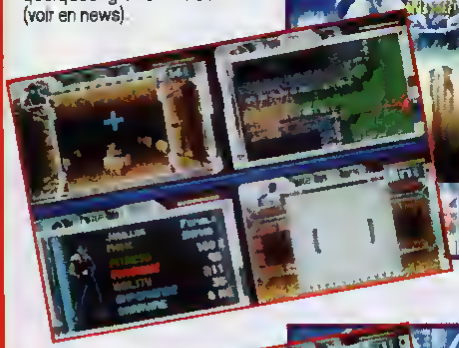
36 68 68 88 Produit par Connection 2,19 F/mn

Règlement sur simple demande, envoyée à :
Connection B.P. 7023 69341 LYON Cédex 07

1993 SUMMER CES

PSYGNOSIS

L'éditeur anglais, qui vient tout juste de se faire racheter par Sony, presentait finalement peu de nouveautés. Certes, il était possible de voir plus de choses sur Hired Guns, le jeu de rôle de DMA Design qui vous permet de jouer a quatre en même temps, et qui doit sortir en septembre sur Amiga et PC. Il y avait aussi Innocent Until Caught, que nous vous avons déjà présenté en news il y a quelques mois. C'est un jeu d'aventure très drôle, prévu également en septembre sur PC. Mais Psygnosis dévoilait surtout de nouveaux produits CD (voir le reportage C.E.S. en rubrique Multimedia), et surtout quelques grandes nouvelles (voir en news).



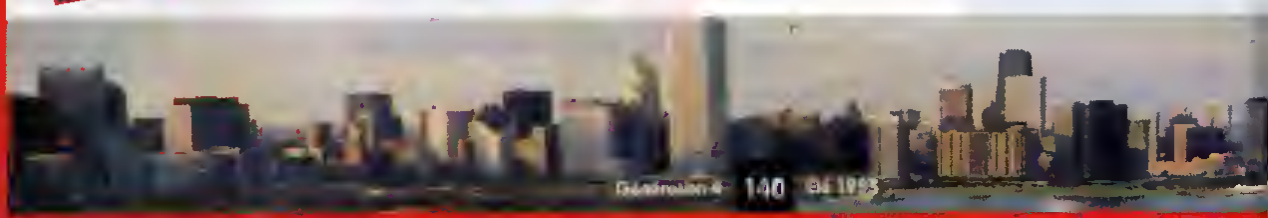
SIERRA-ON-LINE

La compagnie américaine se creuse actuellement la tête pour innover un peu dans le milieu du jeu d'aventure, et proposer de nouveaux thèmes. Premier résultat de cette recherche, Gabriel Knight s'annonce particulièrement prenant. Ce jeu, qui se déroule dans un univers néogothique, vous met dans la peau de Gabriel, un investigateur peu expérimenté, et chargé d'éliminer le mal, comme l'ont fait ses ancêtres. De nombreux monstres de la mythologie (sorcières, zombies, loups-garous, vampires, fantômes...) seront de la partie.

Vous commencerez à enquêter sur une suite de crimes rituels, qui ne sont pas sans lien avec vos violents cauchemars et un drame amoureux qui s'est déroulé 300 ans auparavant. "Un vrai thriller", annonce-t-on chez Sierra ! Le jeu doit sortir en septembre sur PC.

Prévu pour octobre sur PC, Police Quest IV a été écrit par Daryl Gates, chef de la police de Los Angeles, et se déroule d'ailleurs dans cette fameuse ville. Tout commence, comme d'habitude, par le meurtre de votre partenaire, mais la situation va empirer d'heure en heure. Les graphismes de ce jeu sont tous digitalisés a partir de vues de Los Angeles, et les personnages ont été filmés, ce qui rend le look de Police Quest IV encore plus réaliste que les épisodes précédents.

Annoncé pour décembre sur PC, Leisure Suit Larry 6 va innover par son format, puisque l'ensemble du jeu est en SVGA, ce qui va permettre de mieux profiter des... heu... graphismes.



Au programme, vous devrez draguer 10 somptueuses créatures à La Costa Lotta, un centre luxueux de thalassothérapie. Toujours en décembre sur PC, voici venir Quest For Glory IV, dernier épisode de la série. Cette fois-ci, l'aventure se déroule en Mordavia, un monde imaginaire basé sur la transylvanie. L'humour et l'horreur seront au rendez-vous, avec un nouveau système de combat plus proche de l'action pure ! Chouette...

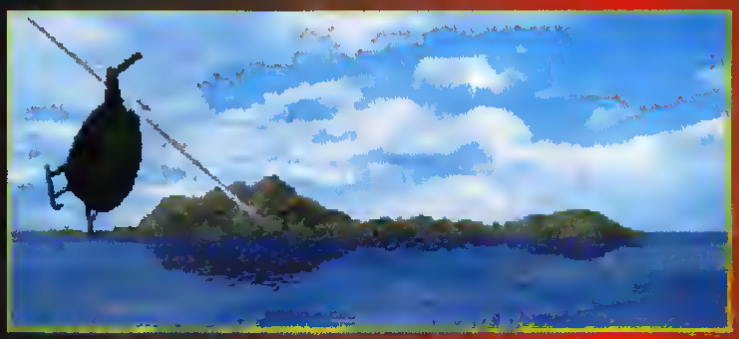
Enfin, Sierra dévoilait les débuts d'un jeu d'un nouveau genre, puisqu'il s'agit d'une simulation de conquête de l'espace. Très réaliste, le jeu met à votre disposition l'ensemble des techniques à disposition aujourd'hui (ou dans un futur très proche), et vous permet d'accomplir des missions ayant pour but l'installation d'une base sur la lune. Le jeu est conçu avec un ancien de la NASA, c'est dire que le réalisme devrait être au rendez-vous !

SIR TECH

1993 SUMMER CES

Un seul produit chez l'éditeur des Wizardry : Jagged Alliance Ce jeu est un mélange de jeu de rôle et de wargame Un tyran tient sous son joug une île où se déroulent d'importantes expériences médicales. Le groupe de chercheurs fait appel à une organisation de mercenaires pour libérer l'île du tyran

Le côté "jeu de rôle" vient de votre choix des personnages, de la façon dont vous allez les équiper et les faire évoluer Le côté "wargame" vient des tactiques que vous allez devoir mettre au point pour reprendre chaque secteur Le côté "stratégie" vient de la façon dont vous allez gérer les secteurs en votre possession Bref, Jagged Alliance est un mélange de plusieurs genres, ce qui s'annonce à la fois original et passionnant Le jeu sort sur PC à la rentrée

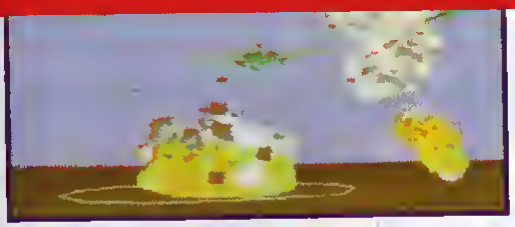


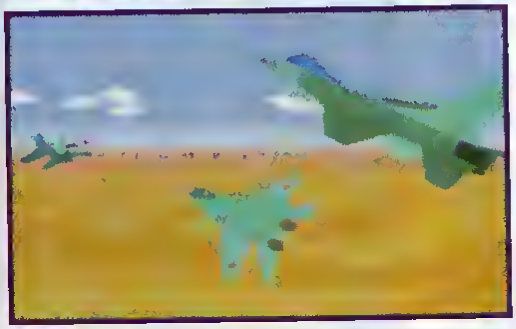
SPECTRUM HOLOBYTE

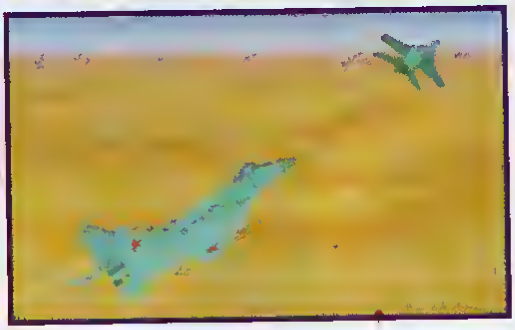
Peu connu il y a encore quelques temps, Spectrum Holobyte est en train de devenir un éditeur de première catégorie, aux nombreux projets.

Si Spectrum Holobyte était connu pour son Falcon 3.0, la compagnie devrait l'être autant pour Mig-29, un data-disk prévu pour juin, qui vous permettra de jouer les missions de Falcon 3.0 avec l'avion russe, et surtout de jouer à deux joueurs, l'un contre l'autre, en connectant deux PC (un avec le Falcon, l'autre avec le Mig !)

Prévu pour la rentrée sur PC, David Robinson NBA Action est une simulation de basketball inspirée d'un jeu Sega, alors que Joe Montana NFL Football est annoncé pour la fin d'année, et n'est autre que l'adaptation PC de la simulation de football







américain existant sur Megadrive. Werthog A-10 est un nouvel additif à Falcon 3.0, qui permet de voler avec le fameux avion américain, contre (ou avec) des Falcons ou des Migs, et qui propose de nouveaux scénarios.
Cette extension sortira en fin d'année.

Star Trek : The Next Generation, est prévu pour le début 94 sur PC. Le jeu tourne en Super VGA, et alterne des phases de navigation ou de combats dans l'espace avec l'exploration de planètes (il y en a plusieurs centaines). Plus de détails prochainement.

Trois
des plus exceptionnelles
simulations
de l'espace ayant
jamais existé!

- **Megatravellar 1**
  "Le jeu de rôle de science fiction en avance de plusieurs années-lumières."
  Generation 4
- **Elite Plus***
  "Les bons jeux viennent et s'en vont, mais les meilleurs restent. Certains gagnent des prix, mais un seul d'entre eux peut être une Elite."
  Joystick
- **Wing Commander**
  "Il est trop rare de rencontrer une telle beauté graphique et une telle souplesse sur PC."
  Tilt

L'aventure spatiale la plus fantastique sur IBM PC et Amiga

* Elite sur versions Amiga

ELECTRONIC ARTS

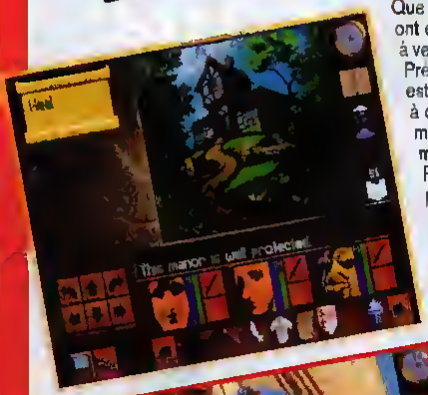
MICROPROSE ORIGIN empire

Empire Software. Distribué par Innelec. Centre D'Activités de L'Ourcq,
45 Rue Delizy, 93692 Pantin Cedex. France
Tel: (1) 4810 5555

VIRGIN

1993 SUMMER CES

Que de nouveautés chez Virgin, et encore, il paraît qu'ils ont encore bien d'autres produits à dévoiler dans les mois à venir.



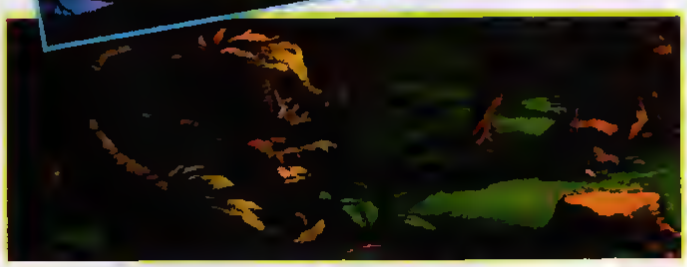
Prévu pour cet été, Lands Of Lore pour PC (puis Amiga) est le nouveau jeu de rôle de Westwood Studios, l'équipe à qui l'on doit les deux premiers Eye of The Beholder, mais aussi Dune 2. Le jeu commence alors que la très méchante sorcière Scotia vient d'empoisonner le roi Richard. La sorcière possède un objet magique qui lui permet de changer de forme, ce qui a largement facilité sa tâche. Vous devez constituer une équipe de héros, et partir à travers le pays pour trouver un élixir capable de guérir le roi. Comme dans tous les jeux de rôle, Lands Of Lore comporte des personnages complets, de différentes races et aux caractéristiques variables, mais s'attache bien plus à l'aventure et au scénario, en proposant de nombreuses scènes cinématiques qui font avancer le scénario de chapitre en chapitre.

Toujours réalisé par Westwood Studios, Kyrandia 2 est la suite du premier épisode, et vous permet de découvrir un nouveau pays, de nouveaux amis (et ennemis) ! Parmi les nouveautés, le joueur est maintenant libre d'aller partout où il veut à l'écran, les jeux de lumière sont plus nombreux et l'ambiance sonore est bien meilleure, avec le chant des criquets et les grognements des crocodiles. Kyrandia 2 sortira cet automne sur PC puis Amiga.

Beneath A Steel Sky, le jeu d'aventure de Revolution Software, est présenté en détail en rubrique News ..

La grosse nouveauté du salon pour Virgin était Indy Cars, une course de voiture pour PC, dans la lignée de Grand Prix, mais avec une réalisation encore meilleure.

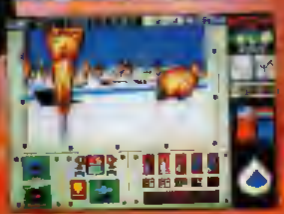
Ça peut paraître impossible, mais je peux vous garantir que c'est pourtant le cas, la 3D étant tout simplement somptueuse. Jamais le relief de la route n'a été aussi bien rendu, tout comme les décors et les voitures qui sont particulièrement détaillées. Bref, voilà sans aucun doute le hit de Noël en matière de course de voiture.



PRENEZ LE COMMANDEMENT

WAR IN THE GULF

empire



LA SUITE T... DES GRANDS ... YANKEE ET PA... ISLANDS

1995...La Garde Républicaine irakienne occupe les champs pétrolifères du nord du Koweit. War in the Gulf vous fait previvre les aventures d'une unité d'elite de chars M1.

- 25 zones de combat individuellement conçues jusqu'au détail le plus subtil
- Visualisez le champ de bataille à l'aide d'un mélange en 3D de graphismes bitmaps et vectoriels.
- Prenez le commendement de 4 unités de chars et contrôlez simultanément 16 véhicules grâce au système de contrôle à double écran unique
- A votre disposition, la technologie militaire la plus récente: appareils de pointage laser, imageurs à infrarouge, missiles TOW, HEAT et SABOT.
- Libérez les villages koweitiens, capturez les puits de pètrole et perturbez les lignes de ravitaillement dans le desert.
- Établissez des champs de mines et faites appel aux barreges d'ertillerie.

REALISTE...CAPTIVANT...

THE ULTIMATE BATTLEFIELD SIMULATION

DISPONIBLE POUR IBM PC, AMIGA & ATARI ST

empire

Empire Software, The Spires, 677 High Road, North Finchley, London N12 0DA Telephone 081 343 3143

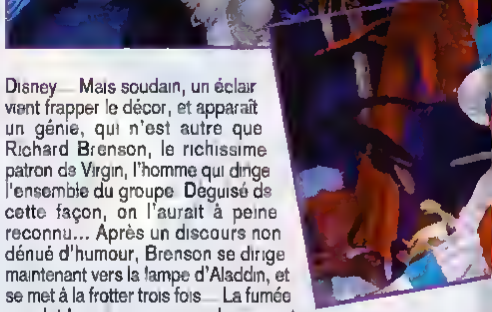
Empire Software is a registered trademark of Entertainment International (UK) Ltd

ALADDIN, EVENEMENT DU C.E.S.

Il est 7h30 du matin, et nous arrivons à l'hôtel Nikko, un des hôtels les plus luxueux du centre de Chicago. Autant dire que pour faire déplacer l'ensemble du milieu aussi tôt, il faut avoir une bonne raison, et Virgin Games n'hésite pas à annoncer que c'est l'évènement du C E S. Nous voici bientôt dans une gigantesque salle, transformée l'espace d'un matin en souk tout droit sorti des contes des Mille & Une Nuits. Tout le monde est là, aussi bien journalistes que personnalités du milieu, de Sega à Infogrames, de Virgin bien sûr à Capcom. Chacun va de stand en stand, pour "marchander" son petit déjeuner .. On discute du salon, de tout et de rien !

Il est 8h00 lorsque les portes de la salle de conférence s'ouvrent. C'est la ruée vers les sièges, et chacun des invités découvre sur scène un décor somptueux inspiré par Aladdin, le dessin animé de Disney qui a cartonné aux Etats-Unis (250 millions de dollars depuis sa sortie à Noël dernier), et qui sort en fin d'année chez nous.

A peine tout le monde installé qu'un chanteur arrive vers la scène, reprenant devant nous les premières scène du dessin animé. Nous sommes bien aux Etats-Unis, pas de doute, et la mini comédie musicale qui s'en suit va réveiller les centaines de personnes présentes à la conférence. Lorsque la musique s'arrête, un personne voilée s'approche du micro, puis retire son masque : c'est Tom Kalinske, qui dirige Sega Of America ! Il annonce brièvement que Virgin, Sega et Disney se sont associés pour produire Aladdin sur Megadrive, et que le jeu est ce qui s'est fait de plus fou à ce jour ! Vient ensuite Martin Alper, qui dirige Virgin Inc., et qui commence à expliquer la façon dont a été conçu le jeu, totalement en accord avec



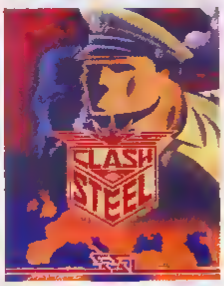
Disney... Mais soudain, un éclair vient frapper le décor, et apparaît un génie, qui n'est autre que Richard Branson, le richissime patron de Virgin, l'homme qui dirige l'ensemble du groupe. Déguisé de cette façon, on l'aurait à peine reconnu... Après un discours non dénué d'humour, Branson se dirige maintenant vers la lampe d'Aladdin, et se met à la frotter trois fois... La fumée envahit la scène, pour se dissiper et dévoiler Jeffrey Katzenberg, le directeur général de Walt Disney Studios (rien que ça !). Et le voilà d'expliquer que pour la première fois, des animateurs de Disney ont participé au développement du jeu, et que ce sont eux qui ont créé les animations des sprites ! Incroyable, un tel niveau de collaboration entre Hollywood et le milieu du jeu vidéo n'avait jamais été atteint auparavant.

D'ailleurs, un tel résultat pour un jeu vidéo est également sans précédent. Cette version Megadrive d'Aladdin est tout simplement le plus beau jeu d'action jamais fait. Les animations des

personnages semblent effectivement venir du dessin anime, et on retrouve en plus les meilleures musiques et chansons du film, qui lui ont d'ailleurs valu deux Oscars Aladdin sur Megadrive sera, sans aucun doute, la grosse nouveauté du salon en matière de jeux sur consoles, et croyez-moi, les gens de chez Nintendo n'étaient pas très à l'aise dans les jours qui ont suivi.

Reste maintenant à esperer que Virgin proposera des versions micro (et pourquoi pas CD ?) d'Aladdin, mais rien n'a à cette heure été confirmé.

SSI



Si la compagnie a bien du retard sur ses anciens titres annoncés (Darksun ou M, dont on entend plus du tout parler), elle montrait pourtant de nouvelles productions

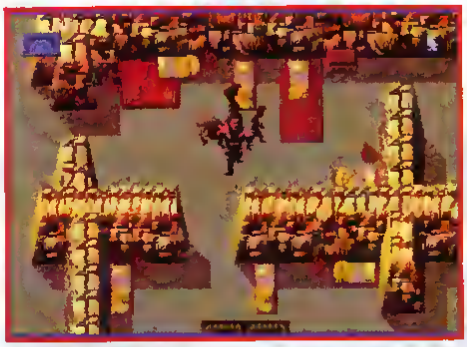
Archon Ultra est la version moderne du jeu d'Electronic Arts. Archon, c'est une sorte de jeu d'échec avec des pièces nouvelles, qui se déplacent de façon différente. Lorsque deux pièces se rencontrent, la bataille devient un jeu d'action où chaque pièce se déplace différemment et possède des armes différentes. Très sympa seul, Archon était l'un des jeux les plus prenants pour 2 joueurs. Espérons que cette version Ultra, qui propose des graphismes en VGA 256 couleurs, gardera tout l'intérêt de la version originale.

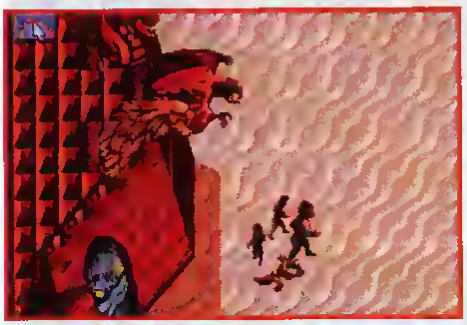
Stronghold devrait sortir cet été sur PC, et est le premier simulateur de royaume fonctionnant dans le monde de Dungeons & Dragons. Le joueur contrôle un empire, où il peut construire ses villes (de façon aussi détaillée que dans Sim City !), mais où il contrôle aussi les taxes, les embauches de troupes et j'en passe. La vue est en 3D, et rappelle un peu Drakken d'Infogrames. Un jeu de stratégie original et très prenant.

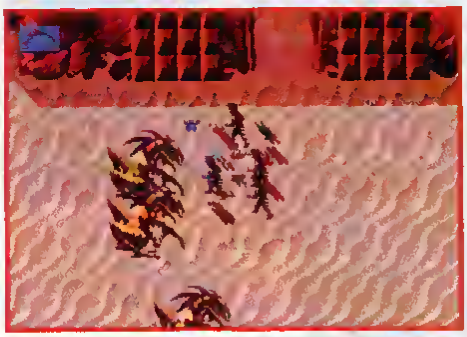
Dans Fantasy Empires, vous allez pour la première fois avoir à faire à un Maître du Jeu Informatique. L'ordinateur interprète en effet un nombre étonnant de données, et juge votre façon de jouer, ce qui importe sur les dialogues et autres événements du jeu. Vous allez devoir parcourir un monde où vous devrez faire face à plusieurs adversaires, plusieurs races, et où vous pourrez construire des bâtiments, signer des traités et faire de la diplomatie. Les combats se déroulent en temps réel, selon un nouveau système. Bref, voici un nouveau style de jeu chez SSI, qui semble tout aussi démentiel que les précédents. Le jeu est prévu en septembre sur PC.

Quant à Dark Sun, le premier jeu de rôle "nouveau genre" de SSI, il se termine et devrait sortir à la rentrée. Quoi de neuf ? Des graphismes encore plus beaux, un système de jeu plein écran, en temps réel, entièrement à la souris. Bref, on est plus proche d'Ultima VII que des vieux Pool Of Radiance !

Sans quoi, trois nouveaux wargames étaient présentés. Clash Of Steel comporte 6 campagnes européennes de la seconde guerre mondiale, War In Russia propose 4 campagnes russes, et The Great War reconstitue la première guerre mondiale. Les trois jeux sortiront sur PC cet été.







Eclatez vous avec la gamme HIT SQUAD !

Des jeux fantastiques à un prix canon

PRINCE OF PERSIA
A vous de déjouer tous les pièges et les embuscades pour sauver une merveilleuse princesse.
Réf PC001 AM001 ST001

TERMINATOR 2
Prenez la place du T101 (Arnold) et venez en aide aux rebelles. A vous de détruire l'autre Terminator.
Réf PC002 AM002 ST002

JACK NICKLAUS GOLF
Une sélection des meilleurs parcours de golf du monde faite par Jack Nicklaus et d'un réalisme surprenant.
Réf PC003 AM003 ST003

POPULOUS
Vous êtes un être divin, mais une autre personne conteste votre supériorité. A vous de la détruire. Bonne chance!!!
Réf PC004 AM004 ST004

THE SIMPSON
Salut, c'est Bart Simpson! Les extra-terrestres envahissent Springfield. Vous me donnez un coup de main, please???
Réf PC005 AM005 ST005

PIT-FIGHTER
Maintenant sur vos micros la simulation de combat n°1 dans le hit des jeux d'arcade. Bienvenue dans le monde de Pit Fighter.
Réf PC006 AM006 ST006

TEST DRIVE II
De 0 à 100 km/h en moins de 4 secondes, voilà ce qui vous attend au volant d'une Ferrari F40 ou d'une Porche 959
Réf PC007 AM007 ST007

WWF
Testez votre force dans cet extraordinaire spectacle de catch bien musclé et devenez le champion inconteste de la WWF.
Réf PC008 AM008 ST008

688 ATTACK SUB
Etre aux commandes d'un sous-marin, cela vous tente ? Seule cette simulation vous le permettra, alors soyez malin !!!
Réf PC009 AM009

BUDOKAN
Devenez un pro des arts martiaux grâce a cette simulation qui vous propose 4 disciplines différentes
Réf PC010 AM010

THE CYCLES
Parcourez le globe pour vous mesurer aux meilleurs pilotes de moto sur les plus grands circuits du monde. Avez vous assez de cran ?
Réf PC011 AM011

LOMBARD RAC RALLY
Au volant d'une Sierra Cosworth et en passant par tous les terrains, essayez de remporter le rally le plus coté du monde
Réf PC012 AM012 ST012

PICTIONARY
Ce super jeu de société arrive sur vos micros. Ne laissez pas passer des heures de detente et d'amusement.
Réf PC013 AM013

RACK'EM
Billard américain ou Snooker, a vous de choisir dans cette superbe simulation.
Réf PC014

RBI 2
Voici la simulation de baseball la plus realiste et la plus facile à jouer. A vous de montrer vos capacites.
Réf PC015 AM015 ST015

PRO TENNIS TOUR
A 1 joueur ou a 2, sur toutes les surfaces des tournois du Grand Chelem, devenez le numéro 1 mondial.
Réf PC016

STUN RUNNER
Prenez les commandes d'un vaisseau spatial et entrez dans le monde 3D de STUN RUNNER.
Réf PC017 AM017 ST017

STRIKE FLEET
Une superbe simulation de guerre navale avec des graphismes a vous couper le souffle
Réf PC018 AM018 ST018

4TH & INCHES
Une simulation de football americain comme vous n'en avez encore jamais vue. Il ne suffit pas d'être adroit, il faut aussi être un fin tacticien.
Ref PC019 AM019

BON DE COMMANDE - HIT SQUAD MICRO

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

....

Code Postal : ..... Ville : .....

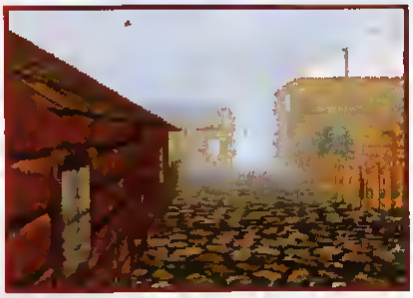
Réf : Réf : Réf : Réf :

Je joins mon règlement par cheque bancaire ou postal de .... x 129 frs soit un montant de ..... frs (les frais de transport étant gratuits).

Toute commande est à adresser à OCEAN France 25 bld Berthier 75017 Paris
Les cheques doivent etre établis a l ordre de la société OCEAN France
Pour obtenir la liste complète des HIT SQUAD il vous suffit de téléphoner au (19 1) 40 53 92 85. ou d écrire à l adresse mentionnée ci-dessus.

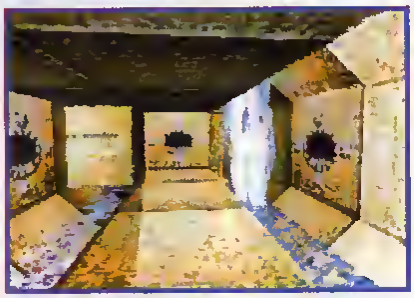
1993 SUMMER CES

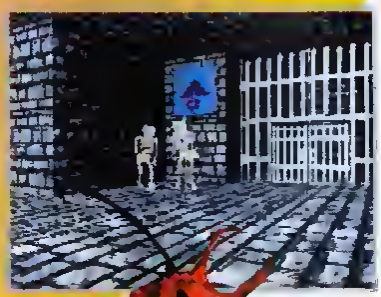
TWIN DOLPHIN GAMES

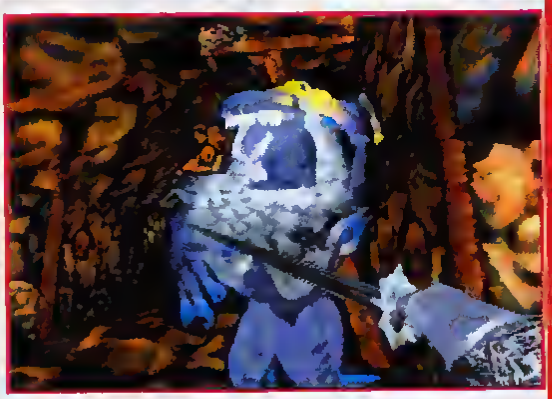


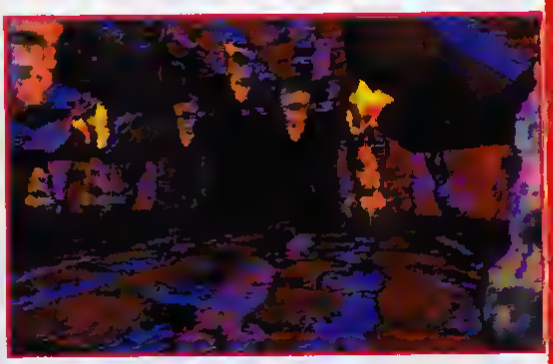
Ce nouvel éditeur américain prépare de nombreux produits sur PC, le premier étant prévu pour septembre 93. Nommé Forgotten Castle - The Awakening, c'était sans problème l'un des meilleurs jeux du salon, en tout cas l'un des plus étonnant. Il s'agit d'un jeu dans la lignée d'Ultima Underworld, mais avec des décors plus beaux, plus variés, et surtout une animation bien plus rapide. Vous y jouez le rôle d'un prince, qui découvre sa lignée "royale" de la bouche de sa mère mourante. Vous devez alors vous embarquer dans une quête pour retrouver votre père, disparu dans la cité de Hedburg.

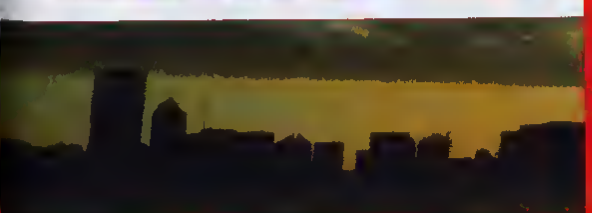
Explorez la ville, son château, ses donjons souterrains, et bien d'autres lieux. L'interface, très intuitive, permet des combats et l'utilisation de magie de façon très simple. Le jeu se décompose en 10 niveaux aux graphismes complètement différents, et comporte des sons digitalisés très réussis ainsi que des animations cinématiques somptueuses. Admirez les écrans !

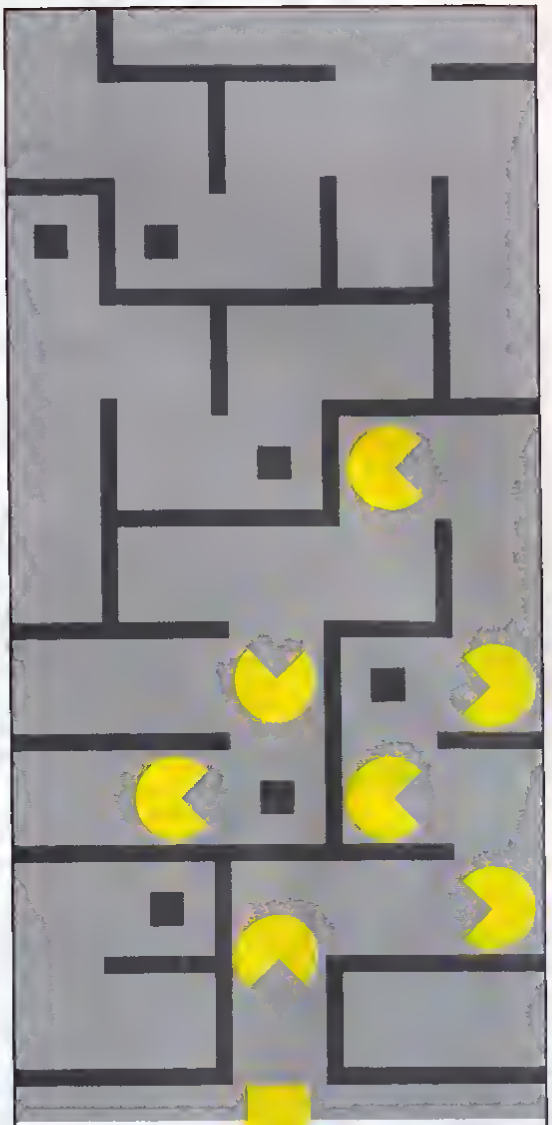












Pour essayer
les meilleurs logiciels de jeux
parus chaque mois,
une seule direction :

fnac
Logiciels
Bercy 2

Centre Ciel Bercy 2
accès périphérique
porte de Bercy
direction
Charenton - le -Pont
Tél. 49 77 82 80

fnac

GRAND CONCOURS STUNT ISLAND

Réalisez votre film de cascades aériennes.
1er Prix : Un séjour à Hollywood et une visite des célèbres studios de cinéma Universal pour deux personnes.
Le réalisateur du film séléctionné chaque mois recevra une carte d'abonnement de cinéma.

STUNT ISLAND : LE LOGICIEL DE JEU

Stunt Island est un logiciel de simulation d'acrobaties aériennes et de création de film.
Les grandes compagnies cinematographiques ont acheté une île dans l'océan Pacifique : STUNT ISLAND et l'ont transformée en paradis du film et de la cascade aérienne. Sur cette île, il n'y a que des décors, des avions, des équipes de cameramen et un studio de production de films. STUNT ISLAND est l'endroit idéal pour le recrutement de nouveaux talents en matière d'acrobaties aériennes et de création de films.
Lorsque vous arrivez sur STUNT ISLAND plusieurs possibilités s'offrent à vous : vous pouvez intégrer la compétition du meilleur cascadeur de l'année où vous serez opposé à 9 autres cracks, ou bien passer derrière la caméra pour la réalisation et le montage de films de voltige aérienne. Ou bien encore. . . les deux à la fois.
Avec STUNT ISLAND, une infinité de possibilité s'offre à vous dès que vous êtes capable d'inventer votre cascade, de l'effectuer, et d'en réaliser le film.
La notice, les textes à l'écran et les voix digitalisées de STUNT ISLAND sont en français.

GRAND CONCOURS : RÉALISEZ VOTRE FILM DE CASCADES

Réaliser le film de votre meilleure cascade, et envoyer nous la disquette de ce film (pour isoler votre film sur une disquette, voir notice d'instruction page 138 et 139, paragraphe "Projeter des films à l'intention d'autres détenteurs de PC").
Elle sera étudiée par un jury composé de professionnels du jeu et du cinéma, qui séléctionneront le meilleur film chaque mois, du mois d'avril 93 au mois d'octobre 93.

STUNT ISLAND : LES LOTS

Sur simple participation au concours STUNT ISLAND, vous avez déjà gagnez un cadeau surprise. Le meilleur film du mois remportera une carte Gaumont valable 2 mois sur toute la France pour 5 entrées, et son film sera diffusé sur la disquette PC de Génération 4.
A la fin du mois d'octobre se réunira le grand jury qui élira parmi les gagnants des 6 mois précédents, le gagnant des gagnants, celui qui aura le privilège de se rendre à Hollywood pour visiter ses célèbres studios en compagnie de la personne de son choix.

STUNT ISLAND : LE BULLETIN DE PARTICIPATION

NOM :

Prénom : Age :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Téléphone :

Type d'ordinateur : Date d'envoi du bulletin :

facultatif

Je désire participer au concours STUNT ISLAND et je joins à ce bulletin une disquette sur laquelle se trouve un film réalisé par mes soins. J'ai pris connaissance du réglement et je m'engage à m'y conformer.

fnac

Disney SOFTWARE

© DISNEY SOFTWARE

INFOGRAMES

GEN 4

STUNT ISLAND : L'EXTRAIT DU REGLEMENT

ART 1 Ce jeu est gratuit. Il est ouvert à toute personne à l'exception des membres des sociétés organisatrices ou participantes et également à l'exception des autres membres de la famille d'un quelconque participant ou des alliés vivants sous le même toit que lui.

ART 2 Ce jeu se déroule du 1er avril 93 au 31 octobre 93 à minuit. Un gagnant sera designé pour chaque mois de cette période tous les mois étant précisé que juillet et août comptent pour un seul mois. Le 30 novembre sera désigné le gagnant des gagnants, parmi les gagnants des mois précédents.

ART 3 A partir du 1er avril 1993 il sera possible de se procurer les bulletins de participation dans les rayons logithèques des magasins Fnac de la France Metropolitaine. Des bulletins de participation figurent également dans les numéros d'avril, mai, juin, juillet-août, septembre et octobre du magazine Génération 4. Les personnes desireuses de participer à ce jeu concours ou tirre d'un mois considéré devront envoyer à INFOGRAMES JEU STUNT ISLAND, 84, rue du 1er mars 1943, 69100 Villeurbanne, leur bulletin de participation ainsi que la disquette comprenant les sequences films que le logiciel STUNT ISLAND leur a permis de mettre au point, et qu'elles désirent soumettre au jury et ce au plus tard le 30 ou le 31 du mois, selon le cas.

ART 4 Tous les participants au jeu-concours STUNT ISLAND recevront un cadeau surprise. La gagnant du mois recevra une carte Gaumont valable dans le circuit de salles de cinéma Gaumont Buena Vista International pendant 2 mois à partir de la date d'emission, et ce pour 5 entrees de cinéma et une personne a la fois. Le gagnant des gagnants se verra offrir un billet d'avion aller retour Paris-Los Angeles, pour 2 personnes en classe Tourisme, cinq nuits d'hotel dans un hotel deux etoiles de Los Angeles, en chambre double + deux entrées gratuites a Universal Studio a Los Angeles.

ART 5 Pour profiter de leur dotation, les participants gagnants devront s'être conformés aux dispositions du reglement de ce jeu et aux dispositions legales inherentes a leur lot (passeport en cour de validité, visa si necessaire, autorisation parentale pour les mineurs). Il n'est attribue pendant toute la durée de jeu qu'un seul lot par foyer. Il n'est donc pas possible pour une meme personne de jouer plusieurs fois ce jeu.

ART 6 En cas d'impossibilité de profiter de son lot, le gagnant pourra se substituer tout personne de son choix.

ART 7 Responsabilité de la société organisatrice. La société organisatrice se reserve le droit de proroger d'annuler ou de modifier le jeu, ainsi que les dates mentionnees, si les circonstances l'exigent. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait. Il ne sera répondu à aucune demande telephonique ou écrite relative aux modalités du jeu.

La simple participation a ce jeu implique de la part du candidat l'acceptation de reglement dans sa totalité.

Ce reglement peut-être consulté chez maître Agnes TETE, 13 ans d'Algerie, 69001 Lyon.

Le moyen le plus rapide, le plus efficace et le moins cher de vendre ou acheter du matériel d'occasion : les Petites Annonces du 3615 GEN4 !

LUCASARTS 10 ans et ils parlent

En vacances en Californie, Olivier Canou en a profité pour travailler l'espace d'une journée, en se rendant au Ranch Skywalker pour découvrir les nouveaux produits de la LucasArts !

Lucas Arts Entertainment est une des trois compagnies de Lucas regroupant également la Lucas Digital Ltd (qui comprend la plus grande société d'effets spéciaux du monde : Industrial Light & Magic) et la Lucasfilm Ltd qui regroupe elle même les films et les activités televisuelles de Georges Lucas ainsi que les activités de sonorisation THX (et oui, c'est eux) bien connu des amateurs de salles obscures
LucasArts Entertainment dédié aux jeux video est creée en 1982, mais ne developpe des jeux que pour d'autres compagnies jusqu'en 1986

En 1987 la compagnie californienne met au point le système d'interface toujours célèbre SCUMM, plus connu sous le nom Point & Click (pointez et cliquez) avec le lancement de Maniac Mansion. Suivront en 88 Zac McKraken puis un simulateur, Battlehawks 1942 et la bombe Indiana Jones & The Last Crusade (première adaptation d'un film Lucas en aventure) en 1989. A ce succès colossal s'ajoute à la même époque Battle Of Britain, simulateur de vol de la bataille d'Angleterre. Viendront en 1990 et 91 The Secret Of The Monkey Island 1 et 2, Loom et surtout le système sonore I-MUSE qui fait coller la musique à l'action, comme par exemple dans le superbe Indiana Jones & The Fates Of Atlantis. L'année commence en beauté puisqu'est déjà sorti X-Wing, le simulateur spatial inspiré de Star Wars, et vont sortir les versions "Talkies", c'est a dire entièrement parlées de Indiana Jones & La Dernière Croisade et de Day Of The Tentacle, ainsi qu'Imperial Pursuit, le premier scenario pour X-Wing. La compagnie s'apprête également à sortir Rebel Assault, un jeu d'arcade entièrement en images de synthèse base sur Star Wars, The Dig, un jeu d'aventure très prometteur dont le scenario est signé Steven Spielberg et Sam & Max Hit The Road, un jeu d'aventure complètement fou du style Day Of The Tentacle.

Lors du reportage, nous avons eu le grand privilège d'être admis dans le Sein des Saints, c'est a dire le Skywalker Ranch, dans lequel se trouvent les bureaux de Georges Lucas, les ateliers de sonorisations qui ont recemment travaillé sur des films tels que Jurassic Park et le centre de recherche THX.
Après une démonstration impressionnante du nouveau système THX Home System, qui vous permet à partir d'environ 25 000F de bénéficier du son THX chez vous si vous avez des voisins compréhensifs, nous avons visité ce lieu mythique. Juste à côté de l'entrée, nous sommes tombés sur une vitrine contenant des bricoles telles que la main de 6PO, le fouet et le blouson d'Indiana Jones, le Grâal de la Dernière Croisade, le sabre laser de Luke Skywalker...
Tout est superbe, beau, grand, la bibliothèque immense faisant suite à une salle de projection vidéo digne de La Guerre Des Etoiles, on pourrait mettre l'armée chinoise autour de la table de la salle à manger, et la serre ressemble d'assez près à la forêt Amazonienne. Par décence, je préfère ne même pas vous parler du parc ..
Vous vous imaginez bosser la dedans ? Et bien il parait que les gens s'y sentent tellement bien (tu m'etonnes .) qu'ils sont beaucoup plus constructifs qu'ailleurs. Alors messieurs les chefs d'entreprises, vous savez ce qu'il vous reste à faire..

Tamlynn Barra s'occupe des jeux "parlants".

Jack Sorenson est le président de LucasArts Games.

Après X-Wing, la LucasArts travaille déjà sur la suite : Tie Fighter !

SAM & MAX HIT THE ROAD PC

Dans la lignée des jeux fous, fous, fous, tels que Day Of Tha Tentacle, voici Sam & Max Hit The Road, un jeu plutôt destiné à un public âgé, réalisé par une équipe au sein dans laquelle on retrouve Steve Purcell, un artiste de Comic US. Sam & Max sont respectivement un chien et un lapin qui vont devoir enquêter sur la disparition mystérieuse du Bigfoot Bien connu aux Etats-Unis, le Bigfoot est une créature de legende diront certains, tout à fait réelle diront d'autres qui est un compromis entre le gorille et l'homme et qui est signaléé périodiquement dans certaines regions d'amérique. Imaginez une sorte de Yéti en plein milieu du Limousin et vous avez une bonne idée du truc.

Mais attention ! Ce n'est pas n'importe quel Bigfoot qui a disparu, mais Bruno, l'attraction principale d'un spectacle ambulant, et d'ailleurs a disparu avec lui es bonne amie, la femme au cou de girafe.
C'est donc un "Road Game" que vous propose ce jeu, puisqu'il va conduire nos deux protagonistes a travers tous les Etats-Unis de spectacles ambulants en parcs d'attractions débiles
Au début du jeu, vous ne connaissez que peu de lieux, mais au fur et à mesure de vos investigations, vous decouvrirez d'autres parcs encore plus dingues que les précédents, dans lesquels vous devrez souvent vous livrer à des expériences aussi dangereuses que grotesques afin d'acquérir des indices. Par exemple, vous aurez l'occasion de monter sur un manège completement fou qui va vous faire tourner a des vitesses luminiques et vous fera perdre toutes vos affaires Au moment ou vous les récupererez, non seulement vous découvrirez avec bonheur que tout est lá, mais en plus vous mettrez le main sur un petit truc supplémentaire.

Les attractions débiles, ce jeu n'en manque pas !
Comme une des photos vous le montre, vous aurez le droit au casse-rat, jeu subtile dans lequel vous devrez écraser un maximum de rats dont la tête sort de trous avant qu'il n'aient le temps d'y replonger
Même les énigmes sont complètement dingues Par exemple, vous vous retrouverez à un moment du jeu dans une sorte de petit bateau qui déambule dans un dédale de couloirs comme l'on peut en voir à Eurodisney dans certaines attractions A un certain moment, vous passerez devant un panneau électrique sur lequel il faudra faire un court-circuit si vous voulez pouvoir arrêter le bateau et poursuivre à pied vos investigations Qu'elle est a votre avis la méthode qu'utilise Sam, le chien, pour créer ce court-circuit ? C'est très simple Il saisit Max per les oreilles, le plonge dans l'eau et le balance aur le panneau electrique Le résultat est garanti

L'équipe de Sam & Max Hit The Road au complet avec au centre le célebre dessinateur Steve Purcell !

En plus de certaines scenes d'arcade dans quelques attractions, vous aurez également droit á des trajets complétement fous lorsque vous vous déplacerez d'un endroit a l'autre. Max se met sur le haut de la voiture et attend les panneaux de signalisation pour sauter par dessus
Sam And Max Hit The Road est dessiné dans un style qui n'est pas sans rappeler celui de Day Of The Tentacle avec des graphismes très BD, mais nous vous y trompez pas Ce jeu se destine beaucoup plus a un public adulte qu'aux enfants Non pas que le jeu soit un peu olé olé, mais l'humour dont il est truffé est sûrement beaucoup plus abordable pour un adulte que pour un plus jeune
En effet, si l'on ne devait relever qu'un point fort dans ce produit, ce serait probablement l'humour dont il est truffé, chaque scène, chaque phrase est prétexte a un humour décapant Je plains d'ailleurs les pauvres âmes qui vont devoir se charger de la traduction Le nombre de jeux de mots présents va sûrement leur donner l'occasion de passer quelques nuits blanches.
Graphiquement, non seulement le style de dessin est super, mais sa réalisation (en 256 couleurs est-il besoin de le preciser ?) est tout a fait remarquable Chaque décor prend toute la taille de l'écran, et toute l'interface se fait grâce à un système d'icones très pratique.
Toute l'introduction du jeu se fait en "talkies" c'est á dire avec des voies digitalisées, et le jeu bénéficie en plus de son propre screen saver (je vous laisse imaginer ce que cela peut donner)
Prevu pour la fin de l'année sur PC, le jeu s'annonce comme encore plus fou que Day Of The Tentacle (avouez qu'il en faut). Une version française est d'ores et déja prévue, mais nous n'avons pas de date précise a vous donner pour l'instant
Pour les anglicistes patentés, une version CD-Rom est prevue pour 94 dans laquelle tous les dialogues seront digitalisés.

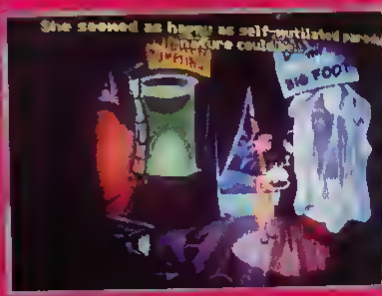
GUNS
LIQUOR
BABY NEEDS

NO WAY
VEHICLES WILL BE STOLEN

CREEPY

TUNNEL OF LOVE

WAK A RAT
TRIXIE


BIG FOOT

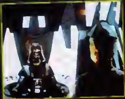
REBEL ASSAULT

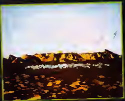
PC CD-I

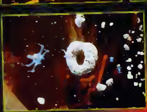
LucasArt... Rien que ce nom suffit à le plupart d'entre vous pour juger de la qualité. Certes, [illegible] une carte de visite [illegible] des titres tels que Indiana Jones, X-Wing et autres [illegible], le commun des mortels aurait tendance à se dire que l'on peut s'y fier les yeux fermés. Mais comme dans tous domaines il existe toujours des enfants [illegible] et des comiques, nous allons vous faire découvrir un peu plus avant le nouveau jeu de cette compagnie basé lui aussi sur la saga de la Guerre des étoiles. Malheureusement, et là je sens que je vais [illegible] [illegible] faire augmenter le chiffre [illegible] des [illegible] de CD-Rom, [illegible] le jeu n'est uniquement [illegible] que sur CD-Rom PC. Rebel Assault est un jeu d'arcade d'un [illegible] [illegible] les immenses capacités de stockage du CD. Le jeu vous place dans la peau d'un jeune pilote de l'alliance rebelle qui va devoir affronter tout un tas de missions à haut risque allant du [illegible] au milieu de champs d'astéroïdes à l'attaque en règle contre les Walkers impériaux sur la planète glaciaire Hoth. Au cours du jeu, vous aurez l'opportunité de piloter trois vaisseaux différents de la saga : la navette, le chasseur à ailes X et le chasseur à aile A.

Contrairement à bon nombre de ses confrères, Rebel Assault [illegible] un peu différemment d'un niveau à l'autre. Si dans un niveau, la vue se fait de l'arrière du vaisseau et que le but consiste à éviter les parois abruptes du canyon dans lequel vous êtes en train d'évoluer, dans un autre, la vue de la scène se fait de l'intérieur de [illegible] [illegible]

Les trois premières missions se déroulent sur Talonime et vont vous permettre de vous habituer au maniement de votre vaisseau.



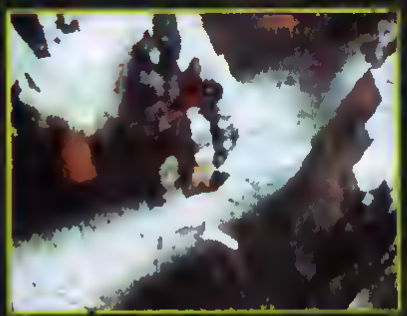




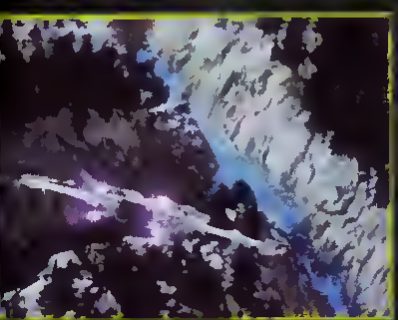
L'attaque des walkers impériaux sur Hoth ne se fait pas à l'aide de câbles comme dans le film, mais à coup de lasers...

sur ST, PC et Amiga, avec plus de 250 Mo de softs disponibles.

La capacité de stockage du CD permet d'avoir des graphismes de qualité inégalée



Les combats dans l'espace vous opposeront à de véritables nuées de Tie-Fighters qui feront très vite descendre vos boucliers.



[illegible] pour en venir à bout (il y a du boulot). Pour les puristes, pas de panique, vous aurez également le droit au combat épique contre les nuées de chasseurs Tie au large de l'étoile noire. Dans cette partie du jeu, comme dans toutes celles dans lesquelles vous [illegible] plus vous occuper du combat que du pilotage, vous ne [illegible] pas votre chasseur, mais les tirs laser. Seulement voilà, un Tie [illegible] encore plus rapide qu'on ne [illegible] que l'on peut imaginer, et si vous en laissez passer un peu trop, votre niveau de bouclier ne va pas tarder à atteindre des niveaux [illegible] dangereusement bas...

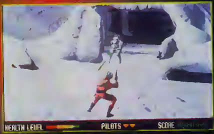
Et l'Étoile Noire... ? Hein ? Elle est où l'étoile noire... ? Eh bien oui, elle est là. Nous ne l'avons pas vue [illegible] mais elle est là et vous pourrez [illegible] au milieu des [illegible] et des chasseurs Tie [illegible]. Il y aura même des [illegible] dans lesquels [illegible] à pied [illegible] comme un [illegible] qui vous [illegible].

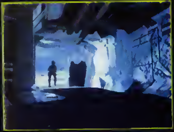
Pour [illegible] à l'ambiance, [illegible] en Full Motion Video [illegible] des [illegible]. Vous aurez [illegible].

(qui est la référence dans le domaine de l'image de synthèse sur PC) que les termes "de toute beauté" ou "magnifiques" me semblent encore trop faible pour décrire. Vous pouvez d'ailleurs en voir quelques images. Imaginez votre vaisseau gravement touché qui se pose en catastrophe sur la surface glacée de Hoth. Le cockpit s'ouvre et vous en sortez l'arme à la main.

Dans le fond de l'écran, l'entrée d'une base. Vous progressez vers cette unique issue lorsqu'un soldat de l'empire qui vous guettait en embuscade jaillit et tire. Après une esquive, vous le foudroyez d'un tir de laser en pleine poitrine. Vous pénétrez [illegible] dans les couloirs de la base. Commencera alors une séquence [illegible] dans laquelle vous allez devoir [illegible] des [illegible] de la station truffée d'ennemis. Et [illegible] que le tout en image de synthèse, [illegible] !

Disponible sur CD-Rom PC vers la fin de l'année, [illegible] sur 386 minimum. Le standard MPC est [illegible], pour avoir une vitesse de transfert du CD-Rom [illegible] à 150K/sec avec un temps d'accès normal.





COMANCHE™

DE NOUVELLES MISSIONS !
DE NOUVEAUX TERRAINS !
DE NOUVEAUX ENNEMIS !
DE NOUVELLES TACTIQUES !

"Trente missions supplémentaires, des nouveaux véhicules, d'autres décors et des ciels d'une beauté graphique... Argh !... — TILT

"C'est beau, c'est dur, c'est varié, j'adore!!!" — TILT

"Avec quelques ennemis pas vraiment cool et des décors à tomber par terre, le célèbre simulateur d'hélicoptère n'a pas pris une ride." — JOYSTICK

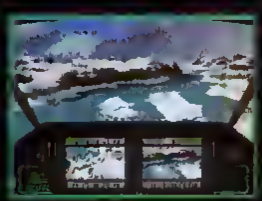
"En voilà une bonne extension ! De nouveaux ennemis tels que le MI 24 Hind, le lance-missiles SCUD et un transport de troupes très performant, de superbes terrains de toutes sortes beaucoup plus travaillés, la possibilité de voler en groupe de combat avec d'autres Comanche..." — GENERATION 4

UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous Bois
Tél : 48.57.65.52

Disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente

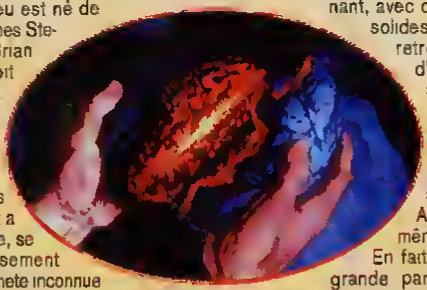
MAXIMUM COMANCHE OVERKILL

MISSION DISK 1



THE DIG, un jeu signé Spielberg !

Un jeu réalisé sous l'oeil bienveillant de Steven Spielberg lui même et qui plus est absolument inédit. Vous imaginez ça ? Non ? Et bien The Dig, c'est cela. The Dig, en anglais désigne le site sur lequel se déroule des recherches archéologiques. Le jeu est né de l'union de deux personnes Steven Spielberg et Brian Moriarty a qui l'on doit déjà l'excellent Loom. Le scénario du jeu vous place dans la peau d'un membre d'un groupe d'explorateurs spatiaux qui, alors qu'ils se consacraient à des missions de routine, se retrouvent mystérieusement transportés sur une planète inconnue et déserte où les attendent de nombreux dangers, des intrigues innombrables et des découvertes pour le moins surprenantes.



Réalisé dans le même style que la série des Indiana Jones, ce produit, dans lequel les animations de certains personnages ont été digitalisées semble être bourré d'action et de paysages exotiques. Après avoir vu la vidéo de présentation du jeu, on sent vraiment que l'atmosphère qui se dégage du jeu est assez oppressante. On comprend que ces explorateurs se retrouvent un peu perdu sur un monde hostile et qu'il se trouvent face à une énigme qui cache un grand secret. C'est à la fois beau, avec des graphismes de toute beauté en VGA 256 couleurs, prenant, avec des énigmes qui ont l'air solides et originales (vous vous retrouverez même en train d'essayer de reconstituer le squelette d'une bestiole dont vous aurez retrouvé des bouts d'ossements ; bon courage !) et un scénario qui est quand même signé Steven Spielberg. Avouez que c'est quand même une sacrée référence. En fait ce jeu a été réalisé en grande partie par Brian Moriarty lui-même, qui au fur et à mesure de la réalisation du jeu, le soumettait à Steven Spielberg qui lui disait ce qu'il en pensait.

Le jeu est bourré d'animations qui sont parfois assez sauvages. Par exemple, vous aurez l'opportunité de voir un de vos camarades de galère tomber dans un mare plutôt suspecte et se décomposer en moins de 10 secondes chrono. C'est carrément dégueulasse, mais franchement efficace.

L'interface est entièrement basée sur un système d'icônes, ce qui permet d'avoir des graphismes plein écran. En fait, ce jeu à carrément l'air d'être du calibre de produits aussi prestigieux qu'Indiana Jones. Pour finir, je me permet de citer cette phrase de Steven Spielberg à propos de The Dig : "C'est quelque chose que j'ai toujours voulu faire. C'était une histoire que j'avais dans la tête depuis des années et je pensais que ça ferait un meilleur jeu qu'un film." Le maître a parlé. ■

France 3

la Fédération Française de Jeux Vidéo sous le patronage des
MINISTERES DE L'EDUCATION NATIONALE ET DE LA CULTURE
organise le premier

NRJ

CHAMPIONNAT DE FRANCE DE JEUX VIDEO 1993

nscriptions
3615 Code FFJV
6.68.46.47

ouvert aux amateurs
sur toutes consoles
et micro-ordinateurs

500 000F
DE PRIX

Hugo Délire

trouvez le 1er Championnat
France officiel de jeux vidéo
le 3615 France 3 rubrique Hugo Délire.

L E T I N D E P A R T I C I P A T I O N

2 photos d'identité ainsi que 2 enveloppes timbrées à vos nom et adresse,
ique de 100 F pour la licence F.F.J.V. et l'assurance.
cription au championnat : GRATUITE
s réception de votre cheque, vous recevrez les conditions de participation
u, dates, etc.), votre carte de participant au Championnat de France
si que votre carte de membre de la F.F.J.V. (année 1993)
lletin a decouper et a renvoyer a la F.F.J.V. 8, rue d'Auteuil 75016 Paris

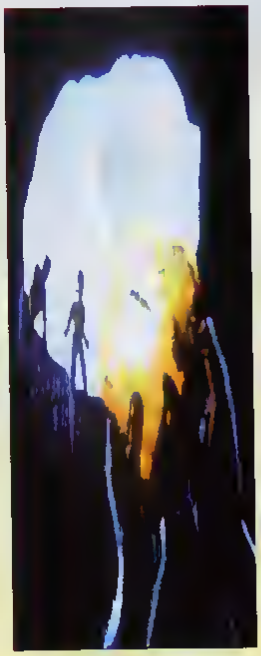
NOM _____ PRENOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____
TEL : _____
DATE DE NAISSANCE
0190 __ __ __ __ __

SIGNATURE OBLIGATOIRE DES PARENTS OU TUTEUR POUR LES MINEURS

ISOCOM

JURASSIC PARK

Les dinosaures arrivent ! Ils vont envahir peu à peu la France, des salles de cinéma aux céréales du petit-déjeuner en passant par votre McDonald préféré... Pourquoi ? Tout simplement pour Jurassic Park, le nouveau film de Spielberg, mais aussi pour le jeu vidéo d'Ocean.



Et tout commença par la découverte d'un moustique fossilisé dans de l'ambre...

Première chose à savoir : Ocean a achete les droits du film pour le jeu près de 2 millions de dollars. Cet accord donne à Ocean les droits internationaux de produire les jeux pour tous les formats Nintendo et micro-ordinateurs. Avec un tel investissement, il ne faut pas s'étonner si les moyens mis en œuvre pour la création du jeu sont eux aussi énormes.

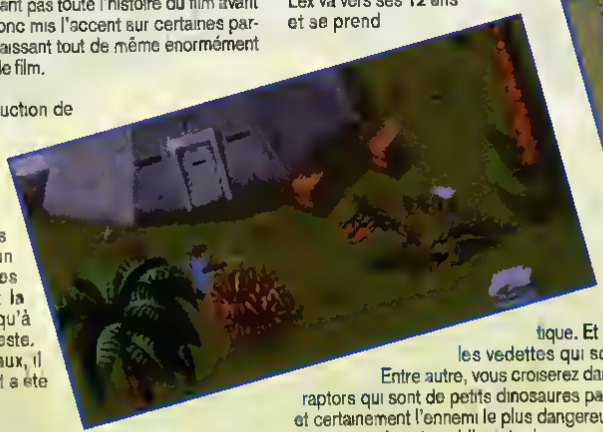
Jurassic Park est développé à San José et à Manchester, et l'équipe du jeu s eu accès sans restrictions aux effets spéciaux, photos, storyboards et script du film. Pour s'en rendre compte il suffit de pénétrer dans les bureaux des developpeurs à Manchester, à peu de chose près ça ressemble au musee du jardin des plantes. Sans tenir compte de toutes les statues et figurines de dinosaures, tous les murs des bureaux sont couverts d'illustrations ayant rapport su film. Le scénario du jeu est naturellement identique à celui du film mais il a ete demandé s Ocean de ne pas trop coller a l'intrigue du film afin que les joueurs ne découvrant pas toute l'histoire du film avant de l'avoir vu. L'equipe a donc mis l'accent sur certaines parties fortes du scenario en laissant tout de même enormément de chose a decouvrir dans le film.

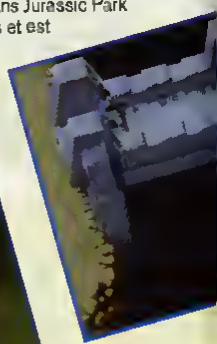
L'organisation de la production de ce jeu est certainement un exemple du genre. Tout s été pensé avant que quiconque ne touche à un ordinateur. Deux équipe séparées se sont reparties le travail, à San José un équipe travaillait sur les images de synthèse et la branche console tandis qu'à Manchester était fait le reste. Même au sein des bureaux, il est facile de voir que tout a été calculé d'avance.

Chaque section possède un bureau et ne s'occupe que de sa partie, cela va des musiciens qui préparent la bande sonore aux graphistes qui sont logés selon leurs spécialités. Quant au matériel, il y a de quoi faire rougir beaucoup de monde, par exemple il n'est pas rare de voir une Silicon GraphiX sur les bureaux.

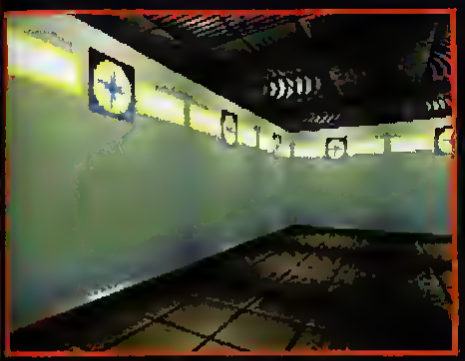
Il a même été possible pour les graphistes d'avoir des parties de dinosaures animés venant des studios du film afin de parfaitement calquer le mouvement des leurs dinosaures sur ceux du film.

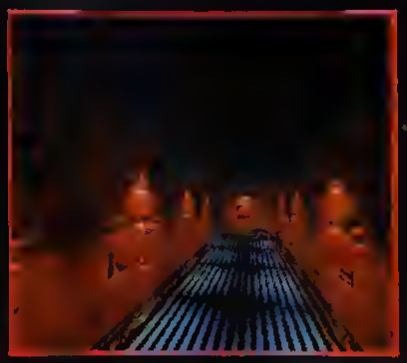
Venons en au jeu proprement dit. Vous y incarnerez le docteur Alan GRANT, un célèbre paléontologiste d'une trentaine d'années qui adore son boulot mais ne possède aucun goût vestimentaire. De plus il n'aime pas les enfants ce qui devient franchement comique vu ce qu'il aurs à faire dans le jeu. Deux autres personnages importants dans Jurassic Park sont les deux enfants. Tim à 9 ans et est passionné par les dinosaures, Lex va vers ses 12 ans et se prend pour un génie en informatique. Et il ne faut pas oublier les vedettes qui sont les dinosaures. Entre autre, vous croiserez dans le parc les velociraptors qui sont de petits dinosaures particulièrement rusés et certainement l'ennemi le plus dangereux que vous puissiez rencontrer. Attention ! Il existe des ennemis moins intelligents certes, mais aussi mortel, preuve en est les dilophosaure qui





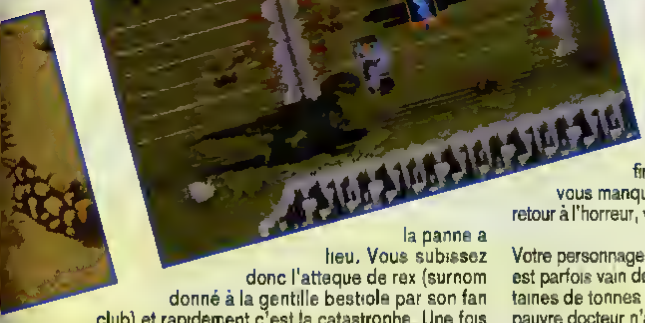
Un, deux, trois, nous allons sur 3615 GEN4 !





crachent un venin paralysant, les tricératops qui sont plutôt doux de nature mais redoutables lorsqu'ils chargent, et les "tyrannosaurus rex" dont la réputation n'est plus à faire.

Jurassic Park commence au moment où vous rentrez dans le parc pour une gentille visite en jeep. Vous suivez le circuit prévu pour tous les visiteurs, lorsque pour une raison inconnue, se produit une panne électrique en plein milieu d'un orage. Vos jeeps sont près de l'enclos du terrible tyrannosaure rex lorsque



la panne a lieu. Vous subissez donc l'attaque de rex (surnom donné à la gentille bestiole par son fan club) et rapidement c'est la catastrophe. Une fois toute cette animation calmée, vous vous retrouvez près de la jeep qui est hors d'état. Votre première tâche est de retrouver les deux enfants pour les mettre à l'abri.

Le parc se compose de 10 sections que vous allez devoir traverser au cours de votre aventure. 9 sections regroupent les enclos de tous les dinosaures, la dernière section est le complexe d'habitation et de contrôle du parc. Jurassic Park est à la fois un jeu d'arcade et un jeu d'aventure. Le jeu se compose en deux parties. La première se passe dans les 9 premières sections, la deuxième se déroule exclusivement dans le complexe.

Il y a une partie aventure car pendant vos pérégrinations dans le parc, vous devrez retrouver des objets ou des gens qui vous aideront plus tard. Il risque de vous arriver relativement souvent de retourner au complexe croyant être près à aborder la partie finale, lorsque vous vous rendrez compte qu'il vous manque une information. Dans ce cas se sera le retour à l'horreur, vers les enclos.

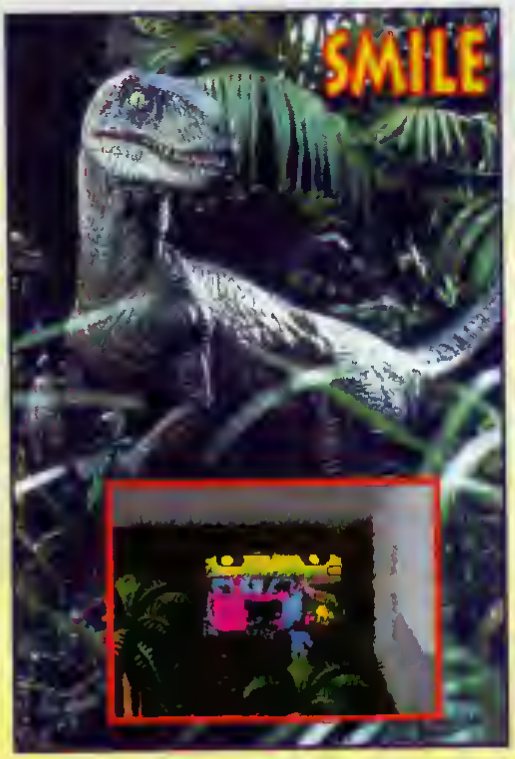
Votre personnage est armé mais cela lui servira très peu car il est parfois vain de tirer sur une bête qui pèse plusieurs centaines de tonnes avec un malheureux fusil. Par exemple, le pauvre docteur n'a aucune chance d'abattre se cher rex. Il lui faudra trouver autre chose !

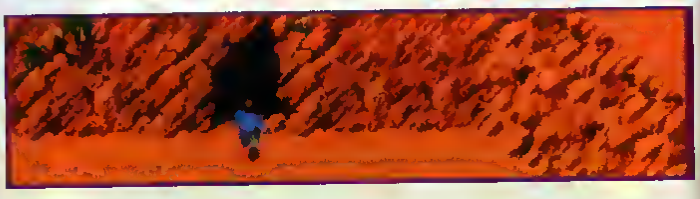
Durant la première partie du jeu, l'écran est en 3D isométrique. Les décors et paysages sont fantastiques. Le graphisme est d'une grande qualité et surtout très varié. Selon les dinosaures habitant dans une section vous aurez des environnements différents. Rex habite dans un lieu rempli de crevasses et avec très peu de végétation.
Par contre vous aurez à traverser des marais, une jungle, un volcan... La diversité des décors procurant un sentiment de renouvellement qui est fort agréable. Au fait, les dinosaures sont maintenant en liberté dans le parc, alors n'espérez pas

rencontrer seulement des especes de dinosaures par section, cela serait de l'optimisme immodéré. La gestion de votre personnage se fait au joystick et cela de manière fort simple. Par contre il vous faudra souvent réfléchir à ce que vous devez faire. Jurassic Park n'est pas un bête jeu ou vous devez tuer tout ce qui vous bouge. Vous devez remettre le parc en état ou du moins éviter que les vélociraptors ne s'échappent de l'île. Vous aurez de nombreuses énigmes à résoudre avant de comprendre parfaitement la situation.

La seconde partie du jeu dans le complexe est en 3D façon Wolfenstein Castle ou Ultima Underworld mais en mieux. Vous avez la même facilité de deplacement et le choc provient de la qualite graphique. Votre premier séjour dans le complexe sera pour mettre les enfants à l'abris, vous devrez repartir dans le parc afin de retrouver le programmeur de l'ordinateur central. Malheureusement vous ne savez pas que les vélociraptors sont deja dans le complexe ! Connaissez-vous les Murphys laws (dites loi de "l'emmerdement" maximum) ? Et bien c'est à peu pres la seule manière de décrire la situation de votre personnage a ce moment du jeu.
Vous aurez à accomplir plusieurs actions dans le complexe avant de pouvoir redresser la situation. Cette partie du jeu est beaucoup plus aventure que la première, et il vous faudra développer des trésors d'ingeniosité.

Il est bien dommage de ne pas pouvoir montrer les animations des dinosaures qui sont franchement une merveille aussi bien dans la première que dans la deuxième partie. Vous pouvez être sur d'avoir de belles sueurs froides dans le complexe car un vélociraptor en train de charger, c'est particulièrement impressionnant.
Pour finir, l'ambiance de Jurassic Park sera renforcé par la bande sonore. Les musiciens de chez Ocean ont réussi à créer des effets sonores très impressionnants. Il est fortement conseillé lorsque raisonnera pour la première fois le cri de rex, de prévenir vos voisins qu'il n'y a pas de fauve chez vous.
Jurassic Park est prévu fin octobre sur PC, PC CD-ROM, et Amiga 1200 CD-ROM.





LE FILM EVENEMENT !

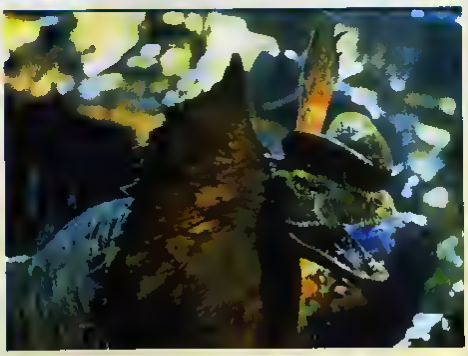
Deux jours après sa sortie aux Etats-Unis, Jurassic Parc a battu tous les records d'affluence avec 55 millions de dollars d'entrées.
La magie Spielberg opère une fois de plus et on attend avec impatience la sortie en France, prévue le 20 octobre.
Si on n'a pas fini d'entendre parler de Jurassic Park, on n'a pas fini non plus d'entendre parler de Michael Crichton, l'auteur du roman adapté à l'écran par Steven Spielberg. Auteur très en vogue puisque ses livres font un tabac et que la plupart vont être adapté au cinéma : Philip Kauffman ("l'Etoffe des Héros", "L'Insoutenable Légèreté de l'Etre") est en train de réaliser Rising Sun, Congo est en préparation. Mais, on comprend facilement pourquoi Crichton a un tel succès : il écrit à la manière d'un film.
Peut-être parce qu'il a déjà fait de la réalisation, avec "Le Convoi du Train d'Or" (tiré d'un de ses livres), "Runneway" ou "Coma". A la lecture de Jurassic Park, on voit chaque scène défiler devant nos yeux et il est impossible de fermer le livre avant de connaître la fin.
Le sujet est passionnant : grâce aux progrès de la génétique, un vieux milliardaire réalise enfin son rêve le plus fou. Il crée un parc d'attraction abritant des dinosaures.
Ces monstres soi-disant inoffensifs ne vont pas se comporter comme ils le devraient.
Quand Crichton s'est rendu compte que les plus petits enfants retenaient des noms aussi compliqués que Velociraptor ou Procompsognathus : il a eu envie d'écrire une histoire sur les dinosaures. Il y a quelques années, il a même écrit et réalisé Mondwest qui est très proche de Jurassic. Mais l'adaptation de Jurassic Park au cinéma lui paraissait irréalisable et trop chère. C'était sans compter sur Spielberg et les moyens qu'il a donnés à la réalisation. Le film a coûté 115 millions de dollars (dont 30 consacrés à la promotion!) et peut en rapporter... le triple. Suivant les besoins des scènes, certains dinosaures ont été créés "mécaniquement" par le génial Stan Winston ("Terminator 2", "La Mouche"), d'autres ont été fait entièrement en image de synthèse par Industries Light and Magic (l'atelier d'effets spéciaux de Lucas). Les personnes qui ont vu le film ont été sidérées par la véracité des dinosaures .. Crichton lui-même trouve le résultat génial.
Reste à savoir si l'effet est aussi percutant qu'on le dit .. Plus que trois petits mois de patience. En attendant, les livres de Michael Crichton sont à dévorer (ou à redevorer) sans contre-indication! Au fait, prenez garde : le raz-de-marée Jurassic Parc est en train d'atteindre l'Europe.

Quatre, cinq, six cueillir des soluces.

JP1

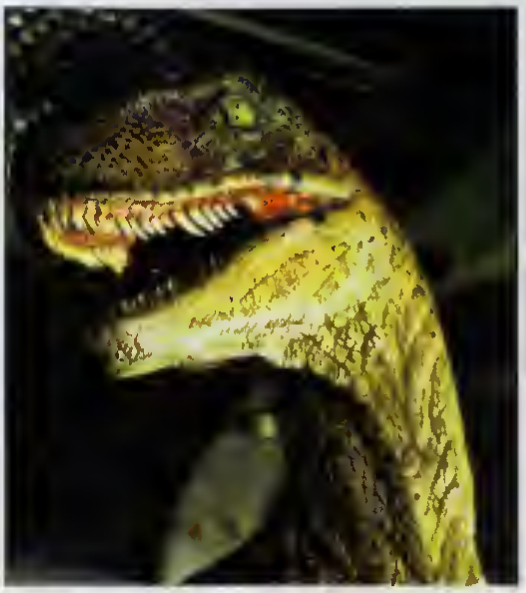
JURASSIC PARK

JURASSIC PARK

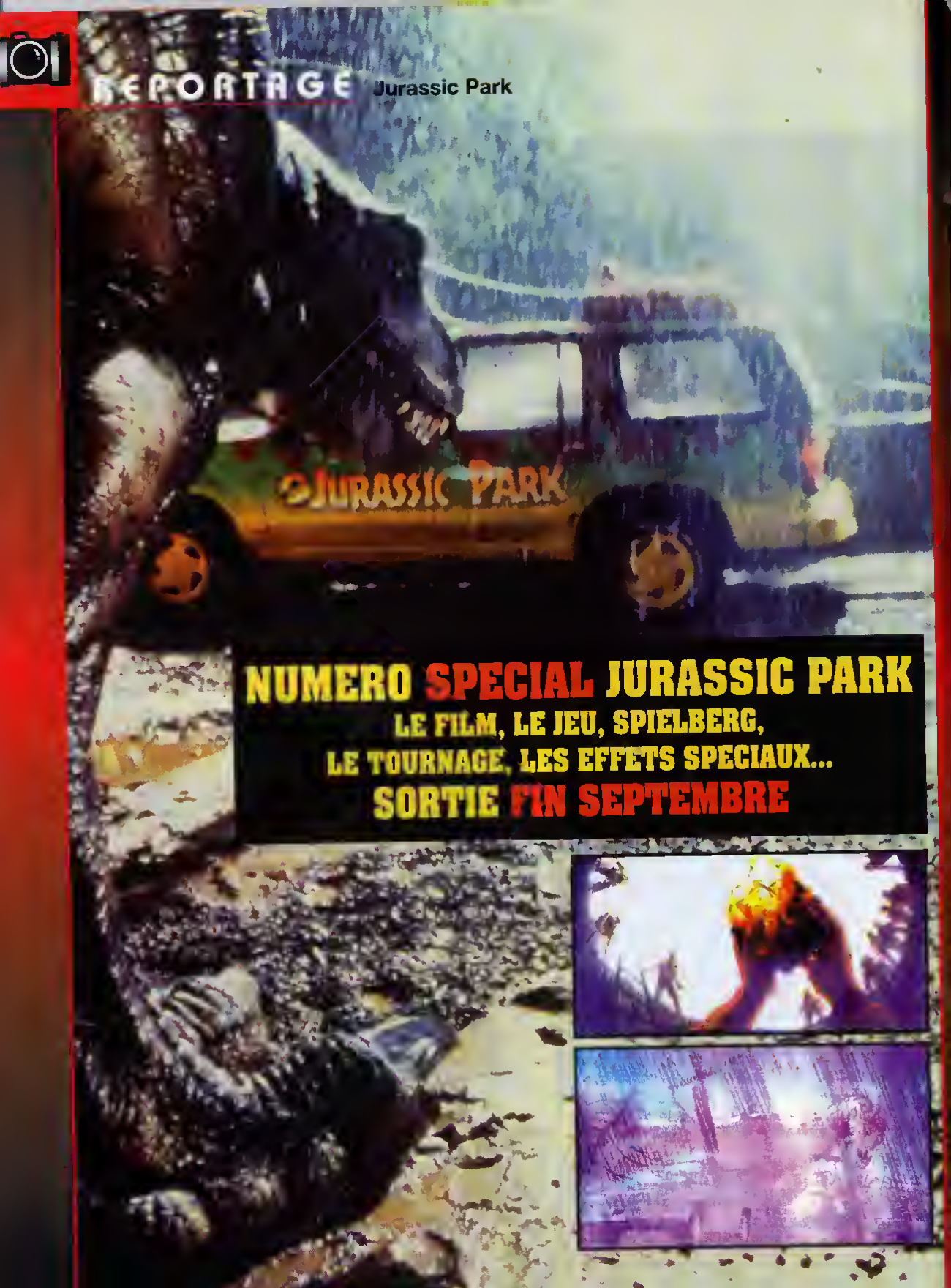


JURASSIC PARK

Sept, huit, neuf
dans ma BAL toute neuve.



Jurassic Park ne sort que le 20 octobre sur les écrans français, mais c'est déjà le recordman des entrées aux Etats-Unis ! Vous voyez pourquoi ?



NUMERO SPECIAL JURASSIC PARK

LE FILM, LE JEU, SPIELBERG,
LE TOURNAGE, LES EFFETS SPECIAUX...

SORTIE FIN SEPTEMBRE

MCCR boutique

25, rue Jean Leclaire - PARIS 17eme - Porte de Saint Ouen - Tel. : (1) 42 63 10 60+ - Fax : (1) 42 63 14 80

Ouvert du Lundi au samedi de 13 heures à 19 heures

Logiciels JEUX IBM PC et Compatibles - Prix TTC

JEUX PC Divertissement

El-Fish	235
Penthouse Hot Number	265
Tristan	310

JEUX PC Action-Aventure

Another World	245
FlashBack	250
Inca	290
Mercenaire	250
Prince of Persia II	260
Robocop 3	210
Spear of Destiny	335
Space Hulk	285
Wing Commander II Base	320
Wing Commander II Sp Op 1	205
Wing Commander II Sp Op 2	205
Wing Com II Speach & acc pack	160
X Wing	335
Xenobots	240

JEUX PC Arcade

Bunny bricks	200
Fox collection	300
Joe et Mac	265
Lunar Command	375
Nicky Boom	220
Prehistorik 2	235
Risky Woods	225
Super Cauldron	215
The Dream Team	210
Zool	235

JEUX PC Aventure

Alone in the Dark	330
Bat II	300
Buzz Aldrin's Race Into Space	315
Carmen San Diego	295
Croisière pour un cadavre	245
Curse of enchantia	255
Daughter of serpents	330
Elemam	280
Indiana Jones the Fate of Atlan VF	350
KGB	270
King Quest VI	305
Kings of Avanture	280
Lost In Time Tome 1	205
Lost In Time Tome 2	205
Manhs	330
Monkey Island II	340
Planete Aventure	275
Planete Aventure II	315
Quest for Glory III	305
Rex Nebular	275
Rome AD 92	240
Shadow of the comet	325
Sherlock Holmes	285
Space Quest VF	270
The Dagger of Amon RA	265
The Legend of Kyrandia 1	245
Transartica	290
Veil of Darkness	255
Wiken	245

JEUX PC Réflexion

Creapers	290
Goblins 2	250
Human Race VF	280
Lemmings + Oh no more lemmings	290
Lemmings II - The Tribe	280
Push Over	215
Scott	225
The Incredible machine	340
Worlds Tris VF	225

JEUX PC Role

Eye of the beholder III	295
Freddy Pharkas	275
Harrier Jump Jet Micropose	275
Ishar	200
Ishar 2	270
Might & Magic IV	270
The Legacy	275
The Legends of Valour	285
The Magic canle III	250
Ultima 7 - Serpent of Isles	285
Ultima 7 La porte noire	245
Ultima Under I The Stygian Abyss	295
Ultima Under II Labyrinth of worlds	295

JEUX PC Simulation

Aces of the pacific	305
Aces of the pacific WWII 1946	225
Atac	275
ATP Version 2	470
B17 Flyingfortress	340
Car and Driver	285
Comanche	315
Comanche Mission 1, 30 nouv. mis.	280
Combat Class cs	220
Crazy cars III	245
Dogfight	275
F-15 Strike Eagle III	325
Falcon 3.0	295
Falcon Mission	160
Grand Prix F1	275
Gun Ship 2000	275
Gun Ship 2000 Island & Ice	185
Pacific Islands	240
Silent Service II	270
Strike Commander	270
Strike Commander-Speech Pack	115
Yhunt Island	395

JEUX PC Sports

Best of the best	235
Links 386 Pro	290
Links 386 Pro Pinehurst	145
Links 386 Pro Banff Springs	140
Michael Jordan in flight	280
Sport's Masters	305
The Carl Lewis Challenge	270
World Tennis Championships	325

JEUX PC Stratégie

A-Train	260
Air Traffic Controller	350
Battle chess 4000	260
Caesar	310
Chess Maniac	415
Civelization	275
D Day	275
Global Effect	235
Intelligent Strategy Games	315
Omar Sharif Bridge	305
Populous II	285
Sim city Deluxe	260
Sim Life	340
Sleepwalker	185
Task force 1942	290

JEUX PC War Game

Dominium	230
Dune II	275
History Line	315
Siege	220
Siege dogs of war	100
V for Victory III	270
War in the Gulf	245

JEUX PC Compilations

Arcade Hit 5	235
Fun Rad o Compile Micro 3	335
LC Warkiki	250
Maitres de l'aventure	255
NRJ4 la compilation	210
The Greatest	300
Univers	240

JEUX EDUCATIFS PC

Module de base (oblig) + 1 mat	300
Je lis	240
Je calcule	240
Math Franç Algeb Géométrie	240
Anglais (selon classe)	240
Sciences Nat. Geographies (sc)	240
Math Ang Hist Géographie	240
PC Corps Humain	490
PC Globe	530
PC Univers	440

Reglement par chèque mandat postal ou C.B. (préciser le n° de la carte, la date de validité et les signatures autorisée) Port France 25 F pour toute commande < 1000 F > 1000 F France de port > CEE 40 F pour le 1er jeu > 15 F par jeu supplementaire.

CD-ROM

JEUX PC SUR CD-ROM

Battle Chess enhanced CD-ROM	415
Eye of the Beholder III 2 CD-ROM	330
Fascination CD-ROM	495
Inca CD-ROM	370
Indy IV CD-ROM	295
King Quest V CD-ROM	485
Loom CD-ROM	435
M1 Tank Platoon CD-ROM	305
Midwinter & Guntship Coll. Mic.	375
Monkey Island CD-ROM	325
Railroad Tycoon CD-ROM	305
Space Quest IV CD-ROM	330
Secret Weapons of the Luftwa.	325
Sherlock Holmes 2 CD-ROM	355
Sherlock Holmes III CD-ROM	400
Spirit of Excalibur CD-ROM	305
The Dagger of Amon RA CD-ROM	435
The 7 Guest CD-ROM	510
Wing Commander I CD-ROM	500
Wrath of the Demon CD-ROM	370

Logiciels «EVEIL PC sur CD-ROM

Amanda Stories CD-ROM	455
Arthur Teacher's trouble CD-ROM	350
Just GrandMa and Me CD-ROM	350
MacMillan Dictionnary CD-ROM	465
Mixed Up Mother Goose CD-ROM	350
Playing with language CD-ROM	340

Culture et Education sur CD-ROM

5th Symphony CD-ROM	590
Active English CD-ROM	1 510
Animals CD-ROM	350
Cinemania CD-ROM	580
Composer Quest CD-ROM	695
Jazz Multimédia History CD-ROM	340
Les Grles villes du Monde CD-ROM	525
Musical Instruments CD-ROM	360
Panoram de l'Art Occidental	580
Timbres de France CD-ROM	580
Type Fast CD-ROM	465
World Atlas CD-ROM	695
Zyzomys CD-ROM	3 470

ART GRAPHIQUES & MULTIMEDIA PC sur CD-ROM

Business Background CD-ROM	280
La solution True Type CD-ROM	1 730
Map Art CD-ROM	1 035
People CD-ROM	3 470
Wild Places CD-ROM	280

DOMAINE PUBLIC PC sur CD-ROM

Shareware Selection CD-ROM	415

☐ Je joins un chèque ☐ Je joins un mandat postal ☐ Je paie par C.B et je complète les lignes ci-dessous

Nom/Prénom — Adresse — CP — Ville

Carte n° — Date d expiration — Signature obligatoire

Désignation	Total TTC

Courrier des Lecteurs

NOUS SOMMES GENIAUX !

Salut mon magazine préféré,
Rien a dire sauf que vous êtes géniaux ! Bon, je passe aux questions (NDRL : faudrait savoir ..)
1/ Le logiciel Pirates ! existe-t'il sur Amigs ?
2/ Space Hulk est il prévu sur cette même machine ?
3/ Votre solution disquette me déplait. Avec deux potes, nous achetons Gen4 et parfois il nous arrive d'oublier de renvoyer le coupon-disquette. Et voilà comment on passe un mois sans disquette Gen4
4/ Les consoles c'est bidon ! J'ai une Super Nintendo et les jeux sont simples, pas recherchés, pas assez de réflexions !
5/ A quoi cela vous sert de nous faire baver devant des jeux CD ?

UN LECTEUR ANONYME

Salut à toi, notre lecteur préféré,
1/ Le logiciel "Pirates !" existe bel et bien sur Amiga. Le titre est inscrit sur le catalogus de l'éditeur Microprosa.
2/ Oui
3/ A qui la faute ? "Lorsque qu'un homme marche dans une flaque d'eau, il se mouille forcement les pieds" Proverbe local. En veillant à nos actions, nous évitons certaines déconvenues. Autrement dit, si vous preniez le temps de renvoyer votre coupon à temps, vous tomberiez sous le charme de notre nouvelle formule
4/ Ce n'est pas l'avis des millions de parsonnes qui s'adonnent régulièrement à cette console
5/ Les jeux sur support CD sont bel et bien une réalité. Devons nous éviter de parler de cette nouvelle technologie aux profits des ordinateurs huit bits ?

LA LOI DU MARCHE

Cher Gen4,
Pourquoi une carte graphique telle que la P9000 d'Orchid, coûte-t-elle aussi chère alors qu'il n'y a que quelques composants electroniques dessus?

FABRICE CREGUT

Cher Fabrice,
Lorsqu'un constructeur lance un nouveau produit il doit auparavant investir d'énormes sommes dans la recherche et le développement. Par la suite, son objectif est d'amortir cette sortie d'argent le plus rapidement possible.

Mettons que, dans un premier temps l'industriel envisage de produire 1000 pièces. Sur ce premier lot, il va donc tenter de récupérer un maximum. Lorsque le stock sera epuisé un second lot sera mis sur le marché. Le constructeur etant plus ou moins rentré dans ses frais, il peut à loisir baisser ses tarifs ou faire du bénéfice. En informatique, les industriels optent plus souvent pour la première solution, une solution qui est d'ailleurs imposée par la loi de la concurrence. Si vous désirez obtenir une carte graphique telle que la P9000, attendez au moins un an pour espérer la trouver aux environs de 3000 F HT.

NOUS N'AVONS PAS PEUR

Cher Monsieur,
Je suis navré de vous dire que pour ma part vous êtes loin d'être parmi les meilleurs magazines
– Votre magazine comporte peu de pages, peu de tests.
– Votre magazine comporte beaucoup de pubs, beaucoup de "blabla"
– Le test de 7th Guest est très décevant. Quand on bossa dans un magazine, il faut savoir faire la différence entre un test et une solution. Il y a toutes les images du jeu, ou presque toutes , toutes les énigmes à moitié résolues
– Un mauvais dessinateur, mauvaises les cencatures, mauvaises !
– De mauvais dossiers (CD-ROM)
– Bref, j'en passe et des meilleures.
Ayez le courage de publier cette lettre en entier et d'y repondre.

JANON FRÉDÉRIC – CHASPINHAC

Cher Frédéric,
Comme tu le vois, nous avons le courage de publier ta lettre. Nous aurons également la sagesse de ne pas y repondre.

UN PROBLEME DE TAILLE

Salut à toute l'équipe de Gen4,
Chapeau pour votre nouvelle formule, enfin un canard bien foutu. Je le trouve nettement mieux qu'avant, plus agréable à lire. Les tests sont plus longs et plus detaillés
Mais il y a quand même un hic ! Qu'est-ce que ce format debile !
Ça dépasse de ma bibliothèque !!!

ARNAUD – BRUXELLES

Salut Arnaud,
Ce format "debile" est en fait un format Europeen. Si les dimensions du magazine ne correspondent pas à celles de ta bibliothèque, nous te conseillons vivement d'investir dans un meuble au "format Européen". C'est le principe de l'Ouverture !

GRAND CHEF ENVOYER FUMEE

Ugh, oh ! grand Gen4. Par le grand manitou, moi t'envoyer signaux de fumée par courrier pour exprimer grande satisfaction. Tout d'abord, j'ai eu un grand soulagement en voyant la nouvelle couverture du numéro de juin. Fini les couvertures qui s'arrachent dès le troisième jour ! Mieux, les specifications techniques au dessus des alternatives sont une giga idée et je vous en félicite.

SÉBASTIEN DELPORTE – NOGENT-SUR-OISE

Merci à toi, grand chef !

ET LES CONCOURS ?

Quand aurons-nous les résultats du concours Lemmings 2 "Dessine-moi un Lemming" ?

Le nom des gagnants des concours "Lemmings2", "Flipper" et "Dune2" seront proclamés au sein de notre magnifique numéro de septembre.

Chers amis de la Génération 4,
Après le Canada et la Nouvelle-Caledonie, voici le cœur des Antilles : La Guadeloupe. "Ayant hérité d'un Atari 1040 ST, nous recherchons une revue capable de nous expliquer le fonctionnement de cet ordinateur. Nous recevons les revues toujours en retard et nous voudrions savoir si cela ne nous pénalise pas vis-à-vis du courrier que nous envoyons ?"

PASCAL GEISSLER – GUADELOUPE

Cher ami de la Guadeloupe,
Les possesseurs d'Atari ST trouvent depuis toujours une source intarissable de renseignements pratiques au sein du magazine ST MAGAZINE edité par le groupe PRESSIMAGE. Pour le courrier en provenance du bout du monde, il est toujours le bienvenu et lu avec beaucoup d'intérêt. Nous apprecions plus particulièrement les belles cartes postales locales et les timbres de collection.

Hello !
C'est vrai je suis en adoration devant ce formidable, cet overgrand magazine qu'est la nouvelle formule de Génération 4. Neanmoins, la lisibilité laisse à désirer (cf. n° 55 p118). Alors, arrangez ça s'il vous plait car cela ne vous ressemble pas du tout.
Toujours dans ce même numéro, si vous n'avez pas les moyens, ne présentez pas la photo de Syd Mead découpée par un enfant de trois ans, merci !
Bon d'accord, pour le reste, il est parfait, c'est pourquoi je passe aux questions
1/ Pourquoi est-il plus compliqué de programmer des jeux sur PC que sur Amiga ?
2/ Qu'est-ce qu'un shareware ?
Gazouille à toute l'équipe !

LAURENT GENOUD – BULLE – SUISSE

Marie, notre maquettiste adorée, s'excuse pour la page 118 du numéro 55. La "maquette furtive" qu'elle envisageait n'est pas passée inaperçue. La photo de Syd Mead est l'œuvre de notre ami Didier. En attendant son petit bébé, il s'est équipé en matériel d'éveil premier âge. Le résultat : "c'est du design ! Ça colle parfaitement au sujet du dossier ..." dixit notre rédacteur en chef. Passons aux reponses
1/ Cette question merite d'être tournée autrement. Quels types de jeux trouvons-nous sur ces deux machines ? La logithèque Amiga possède de nombreux jeux d'arcade. Pour la plupart des editeurs, l'aspect technique est parfaitement maîtrisé. En ce qui concerne le PC, sa bibliothèque de titres comprend de nombreux

simulateurs et des grands jeux d'aventures. Ces deux types de produits demandent de lourdes et longues phases de développement. C'est l'unique raison qui confirme votre point de vue.
2/ Un logiciel distribué en shareware est reçu gratuitement par son utilisateur. Si ce dernier est satisfait et ouvre régulièrement cette application (ludique, bureautique ou professionnelle) il enverra une certaine somme d'argent aux programmeurs.
En retour, il recevra régulièrement d'éventuelles nouvelles versions des logiciels ainsi acquis.

MORCEAUX CHOISIS :

J'aimerai vous dire que votre livre est super, très intéressant et marrant. David Ghesquière
Gen4 : Nous, on préfère dire que Gen4 est un magazine.

C'est super qu'Olivier soit revenu (le dessinateur, pas le play-boy). Ze Big Boss.
Gen4 : Nous confirmons ces deux faits.

Pour rire un peu, vous ne pourriez pas essayer de couler [...], parce que cette société ridicule l'amiga ? A.G – LA ROCHELLE
Gen4 : Desolé, on ne fait pas dans la délation.

Allez, salut les mécaniciens nerveux ! Un lecteur anonyme
Gen4 : ni dans la mécanique !

Je suppose que je m'adresse au bon endroit. Michel Baulois – LIEGE
Gen4 : Et en voici un autre qui ne sait même pas à qui il écrit.

Je trouve que votre nouvelle formule est extra, même si l'ancienne n'était pas mauvaise. Je voudrais savoir si il y avait une formule encore plus ancienne que la précédente ? François Burnand – LAUSANNE
Gen4 : Un lecteur qui se complique la vie.

Il me semble que vous ne connaissez aucune règle pour les participes passés (e ou er). Il y en a une qui consiste à remplacer le participe par "vendre" ou "vendu". Julien – SUISSE
Gen4 : Ah ! ben c'est pour ça !!! A la rédaction on utilisait "prendre" et "prendu".

Je sais que le génie ne s'explique pas mais là ?
Laurent Genoud – SUISSE
Gen4 : Pour un trait de génie : c'est un effet bœuf !

Complétez votre collection de Génération 4

Conditions de vente des anciens numéros*

1 numéro : 30 F	6 numéros : 135 F
2 numéros : 55 F	7 numéros : 155 F
3 numéros : 75 F	8 numéros : 175 F
4 numéros : 95 F	9 numéros : 195 F
5 numéros : 115 F	10 numéros : 215 F

*Port compris sur la France
**Prix étranger : Europe ajouter 3 F par numéro, hors Europe et Dom Tom, ajouter 10 F par numéro pour les frais de port

Bon ou photocopie à retourner complété sous enveloppe affranchie à :
La Boutique de Pressimage
210, rue du Faubourg Saint Martin 75010 Paris.

Pour compléter votre collection de Génération 4, découpez ce bon et retournez-le accompagné de votre règlement à l'ordre de **Diskimage.**

Je commande les anciens numéros suivants :

Numéro 45 ☐ numéro 46 ☐ numéro 47 ☐
numéro 48 ☐ numéro 49 ☐ numéro 50 ☐
numéro 51 ☐ numéro 52 ☐ numéro 53 ☐
numéro 54 ☐

Vous trouverez ci-joint mon règlement par :

Chèque ☐ Mandat-lettre ☐ Virement pour l'étranger ☐ (voir condition précédée de 2 astérisques) (Diskimage Banque SANPAOLO code 40978 - guichet 00036 - n° de compte 0149825L001 - clé 37)

Adresse de réception des anciens numéros :

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code Postal ..... Ville .....
Date ..... Signature

LES PETITES ANNON

PC

Vds PC 386 DX33 SVGA DD105 4 Mo, SBlaster Pro nbx jx . Xwing commanche , Alone Underworld Alone . 5"1/2, 2 lecteurs 3"1/2 Prix 7 000 F. à débattre Tel Christophe Tel 45-12-92-16

Vds At 286/16 1 Mo Ram, DD 40 Mo+ lect 3,5 egal 14 + imprim Nec 24aig + souris, Windows Msd, 055 Works, Chuck Yeag ect Prix 5 500 F. Demander Nicolas Tel 46-45 31 31

Vds compaq 266 DX25 4 Mo de ram + SVGA + DD 6 Mo + 1 FD 1 44 + souns + divers logi et util le tout 10 000 F. Tél entre 12h00 et 21h00 Tel 39-53-89-97

Vds PC 386 SX25 DD43 Mo, 2 Mo Ram, ecran SVGA (1024x768) + souris + jx Dos 5 Prix 6 000 F a debattre Tél 35 56 98 79

Vds impr 3160 (9 aiguilles) noir et blanc + ruban Prix 900 F. Tel ou ecrire ENFOLRAS Cedric, 9 rue Guy Repartz 54000 Nancy Tél 83-96-48-66

Vds PC 286 DD 20 Mo lect 3 1/2 et 5 1/4 VGA + jx + Dos 5 0 + Stracker + log Prix a debattre Tél 97 55 48 82

Vds carte SCSI DD et CDROM neuve 500 F a debattre + carte serie II + joy 130 F. Contacter Thierry Tel 94 80 60 09

Cher livre d'Oxyd (ach ou ech) Ech jx PC Possede Inca, Humans, Wizdid, Indys III et IV , Comanche, F15 III ect. Vds port pour 2 joy jusqu a 16 MHZ (Suisse) Tel 025/26-48-01

Vds PC 386 Dx25 4 Mo Ram + 2 lect HD + DD 80 Mo + ecran SVGA coul et carte 1 Mo + Nbx log + joy + souns Le tout 8 500 F Contacter Eric apres 20h00 Tél 47-97-71-44

vds carte sound Blaster pro version II avec interface synthé corom, joy ,+ sequencer + de voystra Prix 1 100 F Tel. Guillaume Tél 74 60 97 51

Vds PC XT Turbo 2 DD 20 Mo monitour coul , lect 5"1/4 Prix 1 500 F Tel 48 60 77 41

Vds carte SBlaster pro + Kyrandia + Eternam + Space Quest IV + Monkey Island I + Another World + Curse Enchantia + Nbx jx Prix 2 000 F Apres 19h00 Tél 48-47 79 12

Vds PC carte mere 486 DX 33 Prix 3 500 F a debattre Tel 44-49-13-66

Vds DX 25 DD 45 Mo 3"1/2 et 5"1/4 + souris + Windows 3 0 + Dos 5 0 + nbx jx Le tout 4 990 F Demander J Albert après 18h00 Tél 89-53-61 91

Vds PC 286 1 Mo Ram, ecran coul , DD60 Mo Dos 6 5"1/4 nbx jx, dont Lemmings I et II Prix 2 200 F Tel apres 19h30 Tel 40 36-48-99

Vds carte mere 486 SX25 avec Intel Inteide a 2 700 F Tel Fabien Tél 39-89-15 67

Vds PC 386 SX33 DD60 Mo + 4 Mo SVGA - souris + Dos 6 0 et manuel Prix 5 400 F Ecrire CARIOU Serge 17 rue Rodrigue Pereire 33000 Bordeaux.

Vds 286 2 MO Ram-4 3 Mo, DD 1Gmhz, lect 3"1/2 5"1/4 Windows 3 1 Dos 5, Joy + carte Nbx logiciels Tel apres 18h00 Tel 46 26-11-09

Vds jx tres recents sur PC X Wing, Strike Command, Laura ect. Prix entre 200 F et 250 F piece Contacter Pierre Lachaud heures repas ou après 17h30 Tél.74-53-16-17

Vds Space Quest 5 en français 3"1/2 Prix 200 F. port non compris Tel apres 18h30 Tel.66 75-16 23

Vds Monkey Island II (VF) orig TBE 280 F port compris Tel apres 19h30 Tel.69 43-75-30

Vds jx orig 200 F piece Xwing Stroke Commander Dune Z VF MM4 VF SQ5 VF FS4 ect Demanez Jordan Tel 94 27-44 76

Vds orig PC Ditka, Monkey II, Indy IV Larry 45, Pq III, Longbow, Tiny Skweeks ect A debattre Demander Phong a partir de 17h00 sauf lundi Tel 39 97-77-62

Vds 3 jx d aventures 3 5 VGA. Le couteau rouge, Le donneur de l'infini, la galere Escarlate + surprise Envoyer chq 50 F a FARENZA David, 3/3 rue Hamor 7100La louvière Belgique

Vds orig sur PC et ST Atari PC Falcon 3 0 + Mistac Task 1942 , Commanche ect Bon prix. Tél 61-67-70-00

Cher Civilization sur PC, et vds ce même jeu sur Amiga Tél 43-76-70-78

Ech. ou Vds. jx PC originaux Laura Bow II, Loom POIII, SQ5 KQ5 ect + rech personne ayant nouveautes pour achats Tel 35-98-20-25

Vds jx. orig 200 F piece Lost in Time (partie I et II) Legacy (VF) Iwdy 4, Glory 3 ect Tel 78 25 00-57

PC cher contact sympa en region paris pendant les vacances pour ech. jx util, program CD Rom, sons, image et astuces A bientôt !! Tel 43-35 25-64

Ech jx util news sur PC 386/486. Contacts sympas. serieux Poss Modes Contacts bon niveau Debutants a voir Tel apres 18h00 Demander Nicolas Tel 75-55-33 39

Vds nbx jeux orig pour Atari ST et PC Prix très bas DUGAS Bruno, 20 rue Fourchus, 82000 Montauban

Cher contacts sur PC Région Alès Stephane Ledru, La Montagnette, 30500 Saint-Ambroix. Tél 66-24-35-63

Vds Victor 386 SX 16 1 Mo DD 40 Mo lect. 3"" 1/2 + écran coul + Dos 5 + souris + jx orig 4 000 F Ecrire BOUTIGNY Laurent, 486 allee des Chevaliers 62176 Camiers

Vds orig PC X-Wing, Dune 2, Cars & Drivers 200 F Wing Commander 150 F (+ SM 102) Tél 44-19-76-35

Vds. ou éch jx PC orig . Alone in the Dark, Inca, Dominium, Siege, Transartica, Civilization ect. Etat neuf. Prix 2 000 F. Tél après 19h00 Tél 49-65-13-04

Vds. jx PC 5"1/4 - 3"1/2 orig De 100 F à 250 F. Demander Roman Tél 40-59-66-66

Vds. PC 486 SX25 évolutif 4 Mo DD 80 Mo ecran 14" Dos 5.0 souris Sous garantie Prix . 6 000 F. Tél:48-23-37-30

Vds. orig par pack : Role : Beholder 2 + D Breath + Ultimavi + Rising Sun. Simulation : F29 + Falcon + Mission + Sil Serv 2. Action : Turpicaniett 2 + Ninja warri+ Speedball + Ik + RType : 500 F le pack. Tél 42-89-60-78

Vds portable Toshiba 8086, Ram 640 Ko , DD 40 Mo , monochrome + Dos 5.0 + lect. 3"1/2 Prix : 3 000 F. Tél 48-37-42-15

Passionné de musique sur PC, vds. nbx Mod., mid, Cmf, Rol, démos et tout log pour écoute Liste contre timbre ou D7 Ecrire : PIGUET Eric, 28 rue de la Résistance 71850 Chaumoy les Macon

Vds jeux pour PC Tel Frédéric. Tél 43-54-26-85

Vds PC286, 1Mo DD40 VGA lect. 3"1/2 + util + nbx jeux. Prix à débattre Tél Ludovic après 15h00. Tél 44-40-60-88

Vds 386 SX 2Mo DD 30Mo + Hercule 16Mz Lect 5"1/4 carte reseau + FS4 + Word Prix 3 700 F Tél Bruno Tél 44-06-84-08

Vds. jx PC orig. 200 F. piece Falcon III Road and Track - Task Force - ect... Tél Mathieu après 17h00 Tel 36-58-07-15

Vds. Underworld I et II + Secret missions I et II + Ultimag Blue Max ect. Prix de 50 F a 200 F Contacter Christophe Tel 60-47-30-07

AMIGA

Carte PC pour A2000 A3000 vortex 386 SX25 640 Ko ext 16 Mo + lect 3"1/2 + carte controleur HD 32 Mo 3 1 Cause double emploi Prix 2500 F + souris infrarouge neuve Tél 45-57-18-36

Ach. A600 + moniteur en TBE avec ou sans jx + souris + joy Vendu a bon prix Demander Thibault apres 18h00 Tel 79-85 81-80

Vds A500 + moniteur coul + 4 joys environ 100 disquettes + bles de rangement Prix 3 000 F Tel 64 52-46 08

Vds A500 + 512 K + 50 Uns + manettte + prise TV + 10 jx Prix : 1 500 F Tel 67-54-21-73

Vds A500 1 Mo (91) + log D-Day, Kick Off II , Player Manager, Silent, Service II, Monkey Island, Centurion 2 500 F. a débattre Tel 43-85-74-84

Vds A600, 2 Mo de Ram + 40 logi + Digitaliseur sonore (DDS) Prix 2 700 F Contacter Didier Tel 32 51-42-64

Vds A500 + avec extens0 1 Mo + joys + souns + 30 jx + livres Le tout TBE Prix 2 200 F Tel HR Departement 89 Tel 66-46-05-53

Vds A500 V1 3 + ext Mem 512 Ko + jx a volonte Le tout TBE Prix 1 500 F tél ou écrire BILLAT Pascal, 29 rue des Coteaux, 95270 Chaumontel Tel 34-71-02-00

Vds jx sur Amiga Dune Epic, agony Bat 150 F 29 Armour Geddon Mystical Metal Master ect 70 F Power Monger 120 F Dradden Capricer Command 50 F piece ou le tout 1 000 F Tel 98-57-62 85

Vds A2000 + 2 lect 3"1/2 + 2 Mo de ram + DD 60 Mo + imprim + monit + 100 disquettes Prix 3 000 F Contacter Olivier Tél 30 51-27-56

Vds A500 2 Mo + doc + souris + manette + cadeau Le tout emballé d'origine Pris 1 500 F Vds jx entre 50 F et 150 F Tel apres 20h30 Tél 45 55 72 80

Vds 46 orig Amiga Eob, Iet II, Gods Leander Heimdall (VF), Projectx Elf et beaucoup d'autres Entre 100 F et 160 F Tel 85-38-18-01

Ech ou Vds News et Oldies sur Amiga Possede presque toute News réponse assurée Ecrire HOFF Alexandre 111 ALL2E DES Bruyeres, Le Prochet, 73000 Chambery

Ech jx sur A500 Possede : Dune, Sensible Soccer II, Tracactica Flash Back, Indy IV ect Ecrire QUATREVAUX Fréderic, 3 bis Square du Gasselet 94320 Thiais

Ach jx Transartic A A + Ram Amos, Eye of Bem II, Campagne, Dominum, Snooder Orig et

Tu as des questions ? Tu trouves le courrier fatigant ? Passe par le 3615 GEN4 !

CES

notice (français). Sur Paris et region. Tel 39-50-69-44.

Ech. sur A1200 et Vds. Indy (Fra) Prix 190 F ou contre Civilization OR 9. Reponse assuree ecrire CHASSERY Eric, 12 allee Louis Nogueres, 78260 Acheres.

Cher contact sur Amiga (1000). Demander Christophe a partir de 16h00 en semaine uniquement. Tel 21-70-39-03.

Cher contacts sur amiga 1200. (Pas serieux s'abstenir). Tel ou ecrire LAURENT François, 120 rue Jean Mermoz, 80300 Albert. Tel 22 75-47-25.

Vds Body Blows : 120 F (compatible tout Amiga) Vds aussi Vroom Multiplayer 120F (aussi sur tout amiga) ou Vds les deux ensemble : 200 F. Tel 26 49 61 78.

Vds orig. Black Crypt pour Amiga + solutions. Prix : 100 F. Ishar ong. : 100 F. Ecrire BACHET Philippe, 44 av. des Fauvettes, 91600 Savigny S/ Orge.

Vds orig. sur AG : Flashback, Street Fighter II, Bat II entre 100 F et 200 F. Contacter Thierry Mengeaud, 18 bis av. Frederic J. Curie 38130 Echirolles ou tel. Tel 76-09-40-01.

Vds A500 1 Meg + periteI + souris neuve + 3 joy + 1 volant + 600 disk (350 jx. + mag. Le tout en TBE et dans amb. Prix a debattre. Tel après 19h00. Tel 94-57-31-20.

Vde A500 + ext 512 Ko + lect. ext. + joy + souris + jx + manuel 2 500 F. Tel ou écrire : ADAM Thomas 11 rue de la Fosse Rouge, 27950 St Marcel. Tel 32-21-65-81.

Vds Genlock Commodore avec filtre et réglage Rvb + log. titrage et effts + polices de caractères 2 000 F. Tel 21-40 93-08.

Vde A500 + + ext. 1 Mo Chip + Multistrart II + Rom 1.3 Prix 2 500 F 10835 : 1 500 F / HDGVP 52 Mo + 2 Mo : 3 000 F parfait etat avec accessoires. Cède ima. ayant 1 000 F. Tel 45-84-87-02.

Vds DD pour A600 et 1 200, 17 Omo 512 K cache 16 Ms. Prix 2 600 F. Tel 74 27 06-56.

Vds A500 + ext. 512 Ko + moni. 1084 S + nbx. logi. (jx. et util.) + joys. + manuel. Prix interessant. Tél 39-68 66 89.

Vds. A500 + ext. + 512 Ko + souris + joys + DD 60 Mo + nbx disquettes + bte rgt. le tout : 3 400 F ou A500 : 2 000 F et DD 1 400 F. Contacter Jordan. Tel 30-32-00-76.

Vds. A500 + 2 man. + ext. + 150 jx. env. (Superfrog, B Blox ect..) + revues. Pour 2 000 F. Demander Stéphane. Tel 42-23-66 90.

Vds ou ech. jx. (B Blows, Lionheart, ect...) util. s, DP sur Amiga 1200 et 500, rech. démos, image et musiques IFF. Envoyer enveloppe timbree à DUPENLOUP, Fabnce 47 rue du Mares Villeneuve/Lot.

Vds. A500 3 Mo + scanner + moni. 1084 + MkII complet Prix : 7 500 F. Vds Megadrive + 7 jx. : 2 000 F. Vds Supergraphix + 6 jx. : 2 000 F. Vds console CBS + 10 jx 1 000 F. Tel 91-63-43-47.

Vds A500 + écrab. coul. souris, joys, nbs disquettes dont Amos Basic DD 50 Mo imprim. Panasonic TBE Garantie Prix 9 500 F Clermont (60). Tel 44-50-25-37.

Vds. A500 2 Mo + 1084 S + lect. ext. + alimentation + 250 disq. + interface midi + stereo sampler + bte de rgt + joys + souris + doc. TBE Prix 4 500 F. Tel 95 20-36-47.

Vds A500 1 Mega + joy + souris + nbx. jx. + capot de protection. Le tout en TBE Prix : 1 900 F (essai obligatoire avant achat). Tel 61-23-62-70.

Vds A500 1Mega, TBE + capot de protection + joy + nbx jx. Prix 1 900 F. Tél le soir de préférence. Tel 61-23-62 70.

Vds A600 /1200 News à bas prix. Ecrire LEROY Arnaud, 2 rue des Mathelins 62840 Fleurbaix.

Vds jx A500 dont : News a bas prix. Ecrire NATUZZI Anthony 131 av. de la Motte Servolex 73000 Chamberry.

Vds ori. + doc. Stargilder II, Sherman M4, Terminator II, Wwf, Games 92, The Simpsons. Nb. demos. Tel 90-46 52 14.

Vds nbx jx originaux dont BBlows 80 F, JaguarXJ220 80 F, Goblins II 60 F, Lemmings II 90 F, Lionheart 90 F, Lotus III : 80 F, Entity, 90 F et Zool 80 F. Tél le week-end. Tel 21-95-20 25.

Vds A500 avec ecran coul., 1 Mo Ram, + de 160 D7 dont 30 de demos + Trackball, revues, jx. Le tout 4 000 F URGENT ! Tel 48 60-77 13.

Vds A500 + 1 Mo version 2.04 + souris + joy + jx orig. Street Fighter II + nbx jx + bte de rgt et manuel d'util. + cable peritel disque système + util. Tel apres 16h30. Tél 49-82-50-57.

Vds A500 Ext 1 Mega + imp. Citizen 120 D + pair de HP stéréo + 70 Dsk ong. + souris + bte de rgt + joy + Back Krypt. Prix 3 500 F (répondeur). Tél 48-74-59-60.

Vds A500 + ext DD 50 Mo Protar + lect. ext + imp. Citizen coul. + driver + TT Texte Prownte III VF Delux P4 + + bible de l'Amiga + News + joy. Prix à debattre. Tel Laurent. Tel 26-52 01-43.

Vds jx sur A500. Contacte r. BONAL François 13 rue Berlioz 82300 Caussade.

Vds ou ech. nbx jx sur Amiga et News. Contacter Thierry. Tél 35-04 36 50.

Vds A500 + ext 512 K + util + nbx jx. dont B Blows, Flashback, Another World ect. Valeur 2 700 F. Vendu 2 390 F. Tel 64 97 75-38.

Vds A500 + ext. mem. 2 Mo : 1 800 F + moni. coul. 10845 : 1 600 F. Imagewriter : 1 500 F + logi. ong. Bar 5 et Pipe 5 pro. : 1 800 F + S. Jampro 800 F + int. Midiou le tout 7 500 F. Tel.93-77-21-33.

Vds A500, 1Mo TBE : 150 F + jx. Eye I et II, Lure temp + Ski II + Vroom ect.. Prix 150 F pièce. Tel Franck apres 19h00. Tel 45-90 69 50.

Vds. A500 + ext. 512 Ko + horlo + joy + souris + bte de rgt + 150 disquettes. Le tout en TBE. Prix 2 700 F a debattre. Demander Arnaud. Tel 45-95 44-06.

Vds A500 + 1 Mo + 300 disks + 3 joy + 3 livres + 2 btes de rgt + câble peritel. Prix 2 700 F. Tel 47 51 61 90.

Vds A500 + : Peu servi. Prix 1 600 F. Jeux, Amiga B 17 Birds Prey Herdoes 357 ° ect.. Le jeu traitement de texte Kinwords III 300 F. Tel le matin : Eric. Tel.44 54 10-14.

Vds A500 + ext. avec horloge + joy. + 30 jx. + tapissouris. TBE. Prix : 2000 F. Vds. pour PC sound Blaster 2.0 : 600 F. Tél 46-55-50 70.

Vds A600 sous garantie : 1 200 F. lecteur ext. : 350 F. scanner NXB a main : 1 000 F sous garantie ou le tout pour 2 200 F. Vds. Amos VA 34 + compilateur : 400 F. Tel 48-90-46-58.

Vds. A500 + ext. 512 K avec horloge, + 2° lecteur 31/2 + 100 disquettes de jeux + util. + bte de rgt. + souris + 2 joys + notice + imprim. Le tout pour 2 500 F. Tél 47-78 04-28.

Vds. câble pour connecter Amiga, ST, Sega, Nintendo, sur moniteur Amstrad CPC. Prix : 100 F. au lieu de 300 F. Tel David. Tel 69 89-14-33.

Vds A500 1 Mo + monit. coul. + manette + souris + tapis + jx. orig. (Eye of the Beholder, I et II, Civilization ect) Prix 2 500 F. à debattre. Tel 45-55-72-30.

Vds A600 complet, etat neuf, as garantie avec disq. dur 30 Mo, 16 000 FB. Demandez Frederic (Belgique). Tél 02/734-02-45.

Vds A500 et 512 Ko + joy + 30 jx. (Soccer, Chaos Engine ect..) Prix 1 900 F. Paris et region uniquement. Demandez Michel. Tel 46-57 79-43.

Vds. A500 + ext horloge + 170 disk jx + 2 joy + revues + lect. ext Nbx News : B Blow, SFII ect.. Le tout en TBE Prix : 3 000 F. Tel 77-62 03-35.

Vds A500 + ext avec horloge + 2 manettes + 250 jx. + phaser. Vendu 2 500 F. Vds 50 jx G Boy 2 500 F. Vds Commanche sur PC 200 F. Tel 45 90-55 29.

Vds A500 + 512 Ko + monit. 1084S + lect. ext + CD Rom avec 5 CD + 75 jx + joys. Le tout en TBE Prix : 5 000 F (valeur 10 000 F). NICOLAI Stephane 7 bis rue Meimée 75116 PARIS.

Vds ou ech. jx. A500 Dm Nrj IShad of Beast, Indy III, Bumpy Sqweer ect.. + jx. PC 3 1/2 Cher. PC Tools et Norton util. De 50 F a 150 F. Tel 43-21 12 47.

Vds A500 3 Mo + scanner + Action Replay, MkII + monitor 1084 compl. : 7 500 F. Vds console CBS + turbo + Atari 2600. Le tout 1 000 F. Tel 91 63-43-47.

Vds A500 + moni. coul. 1084 + ext 512 Ko + lect. ext + joy + livres + digitaliseur + nbx jx + souris. Le tout en TBE : 3 000 F. Tel 48-66 94 27.

Vds A500 + ext. 512 K + lect. ext + joy + nbx jx. et util. + cable pour chaine + boitier pour 50 disks + livre sur D Paint 3 + suris. Le tout en TBE : 2 500 F. Tel 46 31-22-45.

Vds A500 + ext + joys. (11/92) Prix 1 900 F avec nbx jx. D Strike Darkseed + imprim. Citizen 120 D TBE. Prix 800 F. Demander Jean-Pierre. Tel 47 99-32-53.

Ech. et Vds nbx softs sur A500 et 1200. Ach. nbx softs CDTV. Tel Herve ou ecrire : AUZIERE Herve, 29 rue Ramonet, 33000 Bordeaux. Tel 56-44 58-50.

Vds A500 + jx. avec souris + tapis ext 512 Ko + 2 joys. + bte de rangement + revues. Prix : 2 000 F. Demander Eric. Tel 46-68-77-54.

Vde A500 + écran 1084 + ext 512 Ko + lect. 3"1/2 ext + joy + nbx jx + docs + 20 discs vierges + mag. Prix : 3 800 F. Demander Michel ou repondeur. Tél 61 71 20 88.

Vds jx Amiga d'origine avec bte et manuel : Ishar : 150 F. Dungeon Master + Chaos Strikes Back : 160 F, Compilation JPP S. Goal, Busters (sauf World Champion ect..) Tel 20-44 94-87.

Vds A2000 + ext + 2 Mo + 2 lect. 3"" 1/2 + moni. + DDur 52 Mo = imp. ext + 100 disquettes. Le tout 3 000 F. Demander Oliver. Tél 30-51 27-56.

Vds A500 + ext. mem. 512 Ko + 2° lect. + souris + nbx jx. et util. Contacter Mathieu. Tel 89-77-49-95.

Region PACA uniquement. Vds A500, 1 Mo TBE complet,(jeux logiciels TTexte dessins) Le tout 1 800 F. Tel a partir de 18h00. Tel 92-34 73-14.

Vds A2000 B + lect. ext + carte Action Replay Mk 3.0. Prix : 3 000 F. Tel 46-54 32-56.

Vds A500 1Mo + moni. coul. 10835 + 2 btes + housse de protection + tapis + 9 ong. (Lotus III, Hook ect..) Le tout 4 500 F. Tel le WE. Tel 50-73-21-28.

Vds A500 + ext. 1 Mo + moniteur coul. + 3 joys + nbx news + nbx mags. Le tout TBE. Prix 3 500 F a debattre car urgent. Demander Xavier. Tel 99 79 54 76.

Vds jx pour A500, A500 + et 600 ainsi que nbs demos a partir de 15 F. Ecrire ELOITANI Driss, 29 rue d'Or 57200 Sarguemine. Tél.

Ach. Trackball pour Commodore CDTV. Prix neuf. Tel 79-32-40-03.

PETITES ANNONCES

Vds jx ori Amiga : DDay Sfighter II Lotus III Flashback ect... 150 F franco Tel apres 20h30 : Tel 63-75-50-69

Vds Nbx jx Amiga, dont News et vds A500 separement ou avec Tel ou écrit : GUISAMBERT J-Marc, BP 595 76370 neuville les Dieppe. Tel 35-84-71-36

Vds jx orig Amiga (Super Frog, Power ect...) de 50 F à 150 F. Imprimante Citizen 1200 : 700 F. Moniteur Atari 1425 SC : 800 F Tél 64-90-06-09

Ach sur amiga : History Line, BBS Jame Seymour, Bet II : 150 F. et Narco Police : 100 F. Contacter Pierre Vds aussi Night and Magic III sur Mac 200 F Tél 48-03 43-02

Vds ou ech jx Amiga : News et Oldie (petits prix) Ach Sysquest Faire offre : DEKOCK Joel, 38 rue des Radis 6200 Chatelineau Belgique

Ach. jx en tous genres sur Amiga. Ecrire : AISSA Jacques ,1562 av. Décugis 83400 Hyères.

Vds. A500 1Mo + 2 joys + lect ext + moni. 10835. Le tout : 2 000 F. Tél. Christophe après 19h00 ou répondeur. Tél 49-28-98-11

Vds. 60 jx orig + doc. + btes eb TBE Prix 50 F Ecrire : JANOU Francis , 15/21 Chemin de l'Anet 76430 Louveciennes ou Tel : Francis. Tél 39-69-20-34

Vds lot de 25 dis. éducatives : 400 F + lot 46 jx. : 400 F ou le tout 700 F (Amiga) Vds. clavier pour CPC 6128. Prix 800 F. Tel 75-01-91-46

Vds A500 + 1Mo + books + disks + péri TBE Prix 1 300 F. Vds A1200 dans emb. 2 100 F. Vds PC1512 - 2DRV CGAC 2 100 F Demander Fabrice Tél 48-65-80-27

Vds. log Amiga. Joindre 1 timbre Tél ou ecrire BOINDT Alexandre, La Planée, 25160 Malbuisson. Tel 81-69-83-95

Vds A500 + ext. 512 Ko + 2 joy. + moni coul + 60 discs jx : 3 000 F Vds cables pour connecter Amiga ou n'importe quelle console sur moniteur Amstrad CPC . 100 F TelDavid, apres 18h00. Tél 65-99 14-33

Vds. A2000 + ecr 1084S + carte PC AT once + 2 drives + souris + 2 joy + nbx jx. (Sensible, Lem 2, Allen Br) TBE Le tout : 6 500 F à débattre Tél. de 18h00 a 20h00 Tél 50-34-97-52

Vds. orig. A500 : Superfrog. 200 F. Harlequin , Sim Ant, Push Over 150 F pièce , BC Kid 170 F. Indy 4 : 200 F. Unreal : 100 F Dm Nomore Lemmings : 50 F. Demander Emman Tél 78-68-35-27

Vds A500 + ext 512Ko + lect. sup. + moni 1081 + joys + revues + Orig Prix 4 500 F à débattre. Tel 46-71-76-14

Vds A500+ 200 disquettes + nbx utili. + joys. Le tout TBE. Prix 2 000 F. à débattre. Tél. Olivier , tous les soirs. après 20h00. Tél 42-03-08-34

Ech nbx News sur A1200 et 500. Contact rapide et sérieux. Ech. ou ach nbx. softs sur CDTV. Ech softs sur PC et SNintendo. Tel. à toute heure. Tél 56-44-58-50

Vds. A500 1.3 mochip + ecran + joys. + souris opt 3000DPI + Nodic Power + logiciels + Doc + impr.Staric 200 (coul) + papier. Prix 5 600 F. Tél 45-97-89-03

Vds CDTV 1000 + joy. infra-rouge + souris + tapis + 1cd neuf : 2 600 F. Vds GG + secoche + 3 jx. + adap secteur + adapms + 1 jx MS : 1 400 F. Vds jx. Am. : 180 F Tél 34-17-03-95

Vds. A500 (2Mo) + 1 let Supp + Mk3 + mon coul. + imp coul. + orig (dont . Amos, Indy5 , Popoulouz..) + nbx. disks + man + souris TBE Le tout 5 500 F. à débattre. (Dep.93) Tél:43-01-84-25

ATARI

Vds A520 STE + 1 Mo + moniteur + 2 souris + joy + une centaine de jx + util le tout en TBE. Prix entre 3 000 F et 4 000 F Demander Laurent Tel 88-78-44-30

Vds A520 STE + moniteur coul SC 1435 + nbx jx + souris Peut vendre moniteur et clavier separement Prix a debattre Tel le soir entre 19h00 et 20h30 Tel 74 98 09-25

Cherche contacts sur Atari ST Tél ou ecrire : BENOIT Christophe, 79 rue St Patrice 14400 Bayeux Tél 31-22-40-10

Vds 520 STE + 2 Mo, TBE (11/91) + souris + joy + péritel + 100 disquettes (util, nbx jx, dp, demos) + bte de rgt + magazines... Le tout : 2 500 F Arnaud le soir Tel 87-62-59-81

Vds A520 STF : 2 000 F. et jx orig) 180 F Vroom 1,2 Lemmings I et II, Grand Prix, Heimdall, Llure of the Temptress ect... Vds PC 286 + ecran mono 2 000 F Tel 12h00. Tel 39-92-52-80

Vds A520 STE + écran coul + 50 disquettes + souris + tapis + 2 joys. + doc. gonfle comme le 1040 STE... Prix : 30900 F TBE. + GBoy avec accessoires d'ong Tel 27-83-51-94

Vds 520 STE TBE : 2 500 F Simm 2 Mo. Cher contacts sur Falcon Tel 78-47-79-54

Cherche contacts sur Atari ST... Tel ou ecrire : BENOIT Christophe, 79 rue St Patrice 14400 Bayeux. Tel 31-22-40-10

Vds 520 STF 1 Mo + ecran coul + impr. alg. + nbx jx (manoir de Morteviell et Maupiti island ect...) + util + joys + souris + btes + livres. Prix. 250 F Tel 91-42-84-64

Vds jx Atari Disc : 50 F Panza Kick Boxing : 80 F Moonblaster : 50 F. Terminator II : 150 F Robocop III : 180 F Tél heures de repas Tel 50 97 20 64

Vds 1040 STE + monit. coul SC 1435 + souris + 2 joys + nbx jx ext. etat Valeur 9 500 F, vendu 3 400 F. Tél 42-83-11-30

Vds ST 1 Mo + écran coul + imprim 9 aguilles + nbx jx/util et doc Prix : 3 500 F Appeler le soir Tél.93-71-75-84

Vds. 520 STF (TBE) + 100 disks + joy et souris Prix : 1 000 F Tél 40-53-93 32

Vds pour St : ST Replay 8, Monkey Island, util disks vierges a tres bas prix Vds aussi autres ori Prix cools Ecrire MAURER J Michel, 30 rue de Suzange 57280 Seremange

Vds nbx jx sur 520/1040 STF liste sur demande Reponse assuree Vds nbs doc util éduc Prix ridicules BULTEZ Jose 33 rue de la Moissonnere 59640 Dunkerque

INCROYABLE ! Vds pour Atari Steck superbe domaines publics à prix exeptionnels : 10 F piece Demander liste GLATH Maximilien Chem des Roseraies 83340 Le Cannet desMaures Tel

Vds 520 STF + moni coul. + joy + souris neuve + tapis + nbx logs + doc Le tout 2 100 F Contacter Christian apres 19h00 Tel 50-14-16-47

Vds 520 STF + 2 souris + 2 joy + tapis + 60 jx Prix : 2 100 F Demander Julien aprex 18h00 (Rhône) Tel 78-26-61 82

Vds A520 STF + moni coul + 2 joy + nbx livres + souris + cables + jx + util TBE Prix 2 200 F Contacter François Tel 30-45-11-12

Vds 1040 STE (etat neuf) + imp Star LC 200 24 alg coul + moni coul Thomson + 170 Dks (son, Pao, Dao, util. jx) + cables mintel + bte de rgt + track + souris + livres Prix : 6 500 F. Tel 45-27-56-31

Vds 1040 STF + D Dur 20 Mo + souris + tapis + nbx jx + peritel : 3 000 F Appeler apres 19h00 Tel 46-13-76-74

Vds lecteur DE pour ST Prix 350 F Nicolas Tel 34-64-84 08

Vds Atari 1040 STF monochrome, + souris + 3 joys + peritel + jeux Prix : 1 500 F Contacter J.-Pierre (le soir) Tel 48 97 37-52

Vds 520 STE, TBE. , + 5 jx orig + 4 jx recopies : 2 500 F avec ecran ou Game Gear avec nbx. jx + cable + loupe : 1 500 F ou encore jx Amiga (nouvesutés) 600 F Tel : Raphael Tél 25-21-50-21

Vds sur ST : Populous, Sincity, Supremacy, Powermonger, Silkworm, Curse of the Azure, Bonds, Cap Blood, Defender of the Crow ect : 2 pour 100 F, ou 1 : 180 F, J.-Baptis Tel.43-94 05 27

Vds 520 STE 2 Mo , monit mono + souris + tapis + joys + cartouche Master S. II Nbx livres 2 disquettes en plus, donneRack Megafile 30 (manque lect) Tel le soir Tel 64-40-19-48

Vds Atari 520 ST + ext + Freeboot + lect ext "Golden Image" + Ultimate Ripper + souris "Golden Image" + 50 jx Prix : 2 500 F Geraldine Tél.69 24 79-49"

Vds Atari 520 STE 2 Mo + moni coul + souris + joy + 62 DK de jeu + Ultimate Ripper + notice + DK vierge + raccords pour 504 + souris Le tout : 2 000 F Tél 78,57 23 56

Vds A520 STE + 2 Mo + DD 30 Mo + lect ext + souris ST/Amiga + joy + 4 cartouches + 100 Ame disks jx/demos/utils/orig/+ blitz Le tout 5 000 F, ou 6 000 F avec TV cou36 cm. Tel apres 19h00 Tél 69-06-56-99

Vds 520 STF : 1 100 F + joys + souris + 40 jx. + livres + vds jx a bas prix Demander liste Tél 82-82-80-04

Vds sur Atari ST/E Sensible Soccer 92/93. Prix : 150 F Pour tout renseignements, demander Sebastien Tel 64 27 17 97

Vds A 1040 STE + moniteur SC 1435 + souris + joys + nbx jx Veleur 9 500 F Vendu 3 200 F Contacter Eric Tel 42 83-11-30

Vds jx sur Atari ST et Amiga, à bas prix Liste gratuite Ecrire ROSEL Ddavid, 31 chemin Vieux, 82350 Albias.

Vds jx. sur ST (orig) bts et notices : Possede Transartica, Croisiere pour un Cadavre ect... Prix entre 50 F et 150 F piece Tél 60-10-69-84

Vds A1040 STE avec imprim Panasonic + 2 joys + logi et une très bonne bibliographie Le tout pour 2 500 F Tél 62 19 07 79

Vds A520 STF + prise TV. + nbx jx. + souris+ util. + joys. Prix 1 900 F Demander Benjamin Tél 42-80-35-04

STOP!! Des domaines publics pour votre ST/STE dements à prix très bas ! 10 F la disquette de 740 Ko !!! Nbx DP inedits ! LEFIZELIER René, 27 rue Gouvion St Cyr , 53000 Laval. Tel

Vds A520 STE 1MO + monit. coul + 2 joy. (120 Vroom, Advantage Tennis, Maupiti ..) + util. + (GFA, de luxe .) + lect. ext. + bte. Le tout TBE. Prix 3 000 F Tel:69-09-40-92

Ech 14 jx. orig 520 ST contre Jx Amiga ou Vds. 500 F. : Populous, Vroom, Sim City, Lemmings, Falcon Prince Of Persia, Power Monger etc . Apres 19h30 Tel 78-31-44-03

DIVERS

Urgent ! Cherche de supers jx orig de combats sur Apple II a bas prix Sur region Grenobloise uniquement. Ecrire : BLANC Jeremie, 14 place Jean Moulin 38000 Grenoble

Cher jx util Soundblaster, modules de musiques, demos ect Existe t-il un equivalent Soundtracker sur PC ? Ecrire :

Quand il fait chaud, rien ne vaut un bon 3615 GEN4 à l'ombre !

SCHULLER Fabrice, 5 rue St Bruno, 67200 Strasbourg

Programmeur cherche musicien pour creer un Musik Disk sur amiga Debutant accepte si creatif Ecrire CASTILLO Lionel, 2 rue Caizergues, 11160 Bram

Che contacts, echanges, PC3 1/2 Ecrire DHERBECOURT Thierry, 14/1 rue du Château d'eau, 87290 Chateauponsac

Rech contacts sur Region Paris pour echanga de jeux sur Amiga et rech tous jx d'avent et de rôle ainsi que Wargame sur la NWII De preférence sur la 91 Tel 64 94-49-27

Ech Robin Hood (Fr), FS Challenge Foot (senior), Kick Off II, Zac Mac Krack Ecrire MAQUET Philippe 130 A Bourcy 6600 Bastagne Belgique

Vds jx Gameboy. Kung-Fu Master + R.Type Prix 80 F l'un ou 150 F les deux
Pour un ajout de 35 F un baladeur es donne Tel Julien Les jx sont avec bte + notice Tel 30-40-16-31

Vds GameBoy + DucTales + cable pour 450 F Sans obligation d'achat Alleway 100 F F1 Race + adaptateur a 4 175 F Prix a debattre Tel 40-36-05-64

Vds CGX + CD Rom 2 + 7 jx + manettes + Ouint Prix 2 500 F Contacter Enock
Tel 47 82-08 24

Vds Fanzine de BD humoristique sur Star Wars et le cinéma ! Pour eviter l'epilepsie entre deux jx ! Ecrire DARKNIN 11 rue Marcel Renault 75017 Pans

Urgent ! Vds M System II avec manette et 12 jx Tout en TBE Vendu 1 500 F Demander Frederic Delneu Tel 61 71 64 26

Vds S Famicom + 3 jx + adaptateur univ AD29 Garantie Demander Guillaume de 17h00 a 21h00 Tel 42-81 38 77

URGENT Vds sur Sega Game Gear Donald Duck Super Monaco, Gp et Loupe 350 F Le tout Halley War Super Kilk Off 125 F l'un Tel le WE demander Laurent Tél 43-50-65-40

Vds Thomson 6 Mo + joys + Cra 0P + 6 jx Cede 1 500 F Mos + joy + 5 jx + Cra opt + lect cassettes Prix 500 F Tel apres 19h00 Tel 42 54-10-33

Vds. jx orig sur Amstrad CPC 6128 Chuck Yeager Aft 90 F et Emotion 50 F

Contacter Julien apres 18h00 en semaine Tel 75-84-46-54

Vds Gamegear en panne + adapt sect + allume-cigare + 5 jx. + pochette transport 700 F Cause pas le temps de le reparer Tel 31-89-50-45

Vds Amstrad CPC 6128 avec 150 jx + copieur + util + manettes + encsintes + kit de telechargement Le tout 1 200 F Région Messine Tel apres 18h00 Tél 87 76 74 71

Vds Nintendo de luxe sat 2 manettes + pist Robot + 3 jx et 5 jx de 200 F ou total 1 700 F Tel apres 19h30 Tal 84-81-13-84

Vds Gameboy + 2 jx (Mario et Bugs Bunny) + Caseboy Prix 500 F Tel 81 59-05-75

Vds jx util DP et demos Prix cool Vite envoie 1 D7 vierge pour liste et timbre si possible Ecrire SEVE Guillaume, 6 imp des Lauriers rue des petits champs 71850Charnay les Macon

URGENT CPC 6128 + moni coul + souris + nbx utils et jx + joy Le tout 1 500 F Tel 76 90 02 58

Vds anciens n° de Gen 4, Joystick Hebdo, Joystick, Micro World Atari Magazine,act Liste gratuite Ecrire VAIRON B 31 rue Jean d'Aulan 51100 Reims

Vds SFC sous garantie + adaptateur S Nes + 4 jx (Street F II, Wwf, Prince Of Persia, Super Aleste) Prix 2 250 F Tél apres 18h00 Tél 30-37-55-73

Vds S Nin adap USA + S Fighter II + Final Fight + Adam's Family Env 1 000 F Mega + 2 joys Pads + zoom + Sonic II + USA Basket 800 F Damander Bertrand Tel 46-66-34-29

Vds Nintendo Nes + 1 jeu + 2 manettes 300 F Contacter Nicolas apres 17h00 Tel 60-09-53-13

Vds Nbx jx orig sur Starole, Arcade Shortgray, Maupiti, Operation Sthelt, Street F II, Rick Dangerous ect. Demander Georges Séneux Tél 46 53-54 26

Vde Lynx II + adaptateur secteur + 4 jx Batman, Warbirds, ect 850F Tel 79-32-69 26

Vds Mondem 14400 BDS 3 500 F. Mega News sur PC, jx SNes à bas prix Tél 68-31-34-32

Commandez Sampler Mix et transformez votre ST en Juke-box Realisez vos propres remixes Envoyez 30 F a FERNANDEZ Benoit, 30 av Division Leclerc 92310 SEVRES

Cher Grand Livre MS-DOS 3 30, Micro Application MSDOS3 30 Microsoft 3 1/2 orig pour emulateur. Rens sur 80<287 12 MHZcontre 80287 16 MHZ SOGNO Pierre, La Glère, 73240 StGeny

Vds sur C64, periphérique, livres, util, jeux ong Prix tres interessant Tel apres 13h00 Tel 78-60 70-12

Vds ecran coul 1085 S (coin droit du plastique fendu) fonctionne parfaitement 1 200 F a debattre Vds jx à bas prix Tel ou ecrire GAILLARD Fabien 8 rue Blanchard Tel 46 85-20-42

Vds mon coul 1083S : 1 000 F. TBE ou echange A500 + 1803S + souris + 60 jx contre moniteur SVGA excellent état Tel 98-53-79-38

Coder/designer fou cher 1 coder + 1 bon niveau PC/AM pr creer équipe et real jx Passionne ? Ecrivez DENIS Fabnce, 11 rue St Catherine 4500 Huy Belgique

Club gratuit sur PC/Amiga Recherche membres debutants accept Ecrire club Chanteloube, Ap 38 Gutenverg 1 rue Dixmude 21000 Dijon

Vds Game-Boy + Tetris + Batman + Dynablaster + Othello + Alien III 900 F a debattre Le soir Tel 42 56 66-69

Ech jx sur STE A500 Ach aussi cartoucha Ultimate Ripper Tel 87 52 54-01

Vds jx sur ST (ong) bts. et notices Possede Transartica, Croisiere pour un Cadavre ect Prix entre 50 F et 150 F piece. Tél 60-10-69-84

Vds. sur Paris S Nes (TBE) + adap + 6 classiques Mario, Zelda, S Ghouls'n'Ghosts, Castelvania, SF2, Mickey. Urgent ! Demander J.-Christophe le week-end. Tél 37-65-14-03

Vds scanner à main 256 coul. Digitalisation format Prix avec logiciel 2 000 F. Demander Boris Tel 46-24-32-02

**Cher. contacts PC pour échanges séneux.
Ecrire SEGARD Yann, 13 rue de Marquete 59554 Tilloy-lez-Cambrai ou Tél. Yann Tél 27-61-18-57**

Cher contacts sérieux sur 91 pour Amiga Ecrire L'HONORE Stéphane, 54 Grande Rue 91290 Arpajon Tél 69-26-01-50

**Vds Mega Drive + 1 Jeu Olympe Gold 500 F Tel Willy après 21h00
Tél 46-49-30-22**

PETITES ANNONCES

☐ PC ☐ Amiga ☐ Atari ☐ ST ☐ Mac ☐ Consoles ☐ Achats ☐ Divers

Nom : Prenom : Pseudo* :

Adresse :

Ville : Téléphone (16)** Code Postal :

Ecrire en Majuscules – Les petites annonces à caractère illicites ne passeront pas – *Cette ligne est destinee aux possesseurs de B.A.L sur 3615 GEN4 – ** Rayer le 16 si vous habitez Pans ou la region pansienne Renvoyez le bulletin à : Géneration 4, Service P.A., 19 rue Hegésippe Moreau, 75018 PARIS

La soluce de Strike Commander

Campagne de Mauritanie

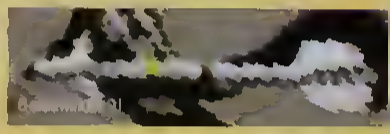
MISSION 1 - PRISE EN MAIN.

Cette premiere mission est plus une mise en route qu'un véritable challenge Il va vous falloir rejoindre et escorter un Hercules C-130 dans le ciel (normalement tranquille) de la Mauritanie Une balade de sante si les rebelles ne tentaient par tous les moyens de descendre le transport en flammes pour affamer les populations civiles et les rallier à leur cause en argumentant que le gouvernement les laisse crever de faim Gonfles les mecs !

C'est donc avec une surprise toute relative qu'apres avoir rejoint le C-130, vous allez devoir affronter deux Mirage 2000 (vive la France) qui ne devraient pas vous poser trop de problemes Après cette petite escarmouche un petit survol de la ville (frimeur va !) et retour a la base.

Note : lorsque vous tirez au sidewinder, il est préférable pour augmenter vos chances de toucher de tirer devant l'appareil, tout en continuant à le locker Si le sidewinder a été tiré devant le nez de l'avion, celui-ci pourra tirer tous les flares qu'il voudra, cela ne lui permettra pas d'éviter le missile

ARMEMENT :

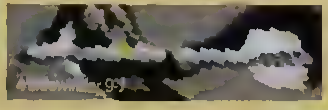


MISSION 2 - VISITE CHEZ LES REBELLES.

Pour rappeler les rebelles a votre bon souvenir, vous decidez d'entamer une attaque simultanee sur deux de leurs bases Lyle et Janet s'occupent d'une d'entre elles, alors que vous vous occupez de la seconde En gros, plus vous faites le ménage, mieux c'est N'hésitez pas ! La D C A , le radar, les entrepôts et le quartier général, tout doit y passer Lorsque vous n'aurez plus sous vos ailes qu'un tas de cendres fumantes, retour à la base avec un petit crochet pour mettre deux baffes a deux Mirages 2000 qui veulent se rendre interessant

Note : Ici, comme plus loin, les bombardements doivent se faire à faible vitesse pour une bonne precision, sauf pour les postes de D C A , les ZSU-23 et plus largement tout ce qui vous tire dessus En ce cas, la meilleure technique consiste à utiliser les bombes a grand rayon d'action (Mk 20), de passer en vitesse, puis une fois la bombe larguee de décrocher

ARMEMENT :



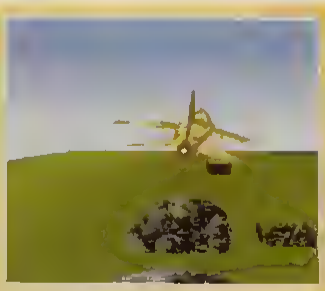
Ce qui est bien avec King Quest, c'est qu'il y en a beaucoup. Et qu'en plus les soluces des 2, 3, 4 et 5 sont sur le 3615 GEN4.

MISSION 3 - ON EST JAMAIS AUSSI BIEN SERVI...

Ha les peaux de vaches Vous faire ça à vous sous le fallacieux prétexte d'un retournement de coalition au gouvernement Refuser de vous payer ! Alors là, cela ne va pas se passer comme ça Puisqu'ils ne veulent pas nous payer on va se servir en nature Quelques bons missiles volés dans les dépôts de l'armée devraient faire l'affaire La manœuvre est simple : un commando prend la base, sort les missiles et le cargo embarque le tout et tout le monde se sauve en vitesse Seulement voilà ! Visiblement il devait y avoir une liaison entre cette base et l'aéroport proche puisqu'à peine le larcin effectué des intercepteurs prennent l'air avec la ferme intention de punir les responsables Mais pas de panique vous êtes là Votre mission va donc consister à intercepter ces intercepteurs (!), et à raccompagner le C-130 jusqu'à la base Le non plus, la mission ne devrait pas poser trop de problèmes

Janet se fait souffler dans les bronches pour avoir tout détruit de la base ennemie, alors que c'était loin d'être nécessaire

Cette mission met fin à la campagne de Somalie Il est en effet malsain de rester dans le coin, donc, ratour à votre base centrale en Turquie



ARMEMENT :

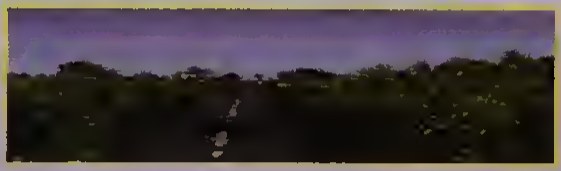
MISSION 4 - JANET NE FAIT PAS DE PRISONNIER.

De retour a votre base, Muhamed vous propose une petite mission pas trop dure dans les environs. Mettre un gentil boxon dans le central pétrochimique d'une compagnie pour retarder l'atterrissage d'un jet, ce qui permettrait à la compagnie concurrente qui vous engage de rafler un marché.

Il va vous falloir casser un peu tout ce qui se présente (la piste y compris, tant qu'on y est) mais au bout de quelques passages, des avions ennemis arrivant pour vous faire votre fête Il va donc vous falloir composer avec d'une part ces chasseurs et de l'autre la D C A qui, si vous ne l'avez pas détruite, va vous mener la vie dure.. Bonne chance

ARMEMENT :

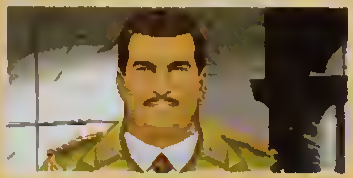
Campagne des Andes



MISSION 3 - CA SE CORSE.

Le général Mendez fait appel à vos services pour stopper l'avance de colonnes blindées péruviennes sur son pays La somme proposée est rondelette, donc pas d'hésitation.

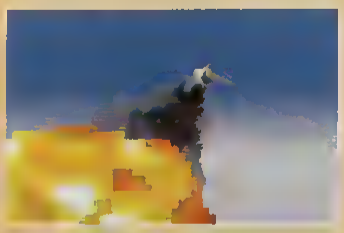
Si vous buttez sur cette mission, pas de panique, c'est normal Dans un premier temps, vous vous heurterez à deux Mig 29, puis il vous faudra détruire 2 ZSU 23 (des blindés antiaériens). Si vous n'êtes pas encore trop abîmé, il ne vous reste plus qu'à vous lancer à l'assaut de la grosse colonne blindée plus au nord Celle-ci se compose de plusieurs SU 23 se qui n'est déjà pas génial, mais en plus, un SAM Launcher est présent, et dès que vous vous approchez il n'hésitera pas à vous lancer des missiles aux fesses Vous avez deux solutions pour en venir à bout Soit vous faites des manœuvres d'évasion jusqu'à ce qu'il n'ait plus de missiles en lâchant des leurres, ou bien vous le tirez d'une bonne distance au Maverik, mais cela vous empêche alors de prendre une grande quantité de bombes dont vous avez pourtant besoin pour venir à bout de cette énorme colonne blindée. Vous pouvez toujours essayer aux roquettes, mais c'est vraiment loin d'être évident. N'hésitez pas à locker des cibles au sol et à donner l'ordre à votre coéquipier de les attaquer. C'est autant de munitions d'économisées Si vous parvenez à faire cela, dites-vous qu'il ne reste plus qu'à descendre deux Mig-21 Ouf...



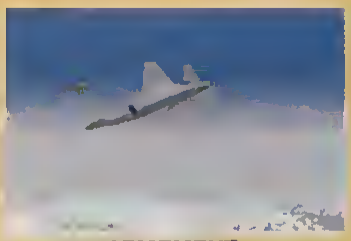
ARMEMENT :

MISSION 6 - ALEEEEERTE !!!

A peine revenu à la base, vous apprenez que Stern (le boss) est parti chercher l'argent et que des avions ennemis s'approchent de la base. Vous vous précipitez dans votre zing pour intercepter les pirates. Ils sont au nombre de cinq : 3 Mig-29 et 2 Mig-21. Pendant le combat, vous recevez un message de demande d'aide de la part de la base. Elle est attaquée par 3 Mig-29. Décidement.



Mais vos malheurs ne font que commencer. Une fois le ciel dégagé, et rentré à la base, vous recevez un message de Stern qui vous signale qu'il est attaqué par quatre Migs péruviens. Il ne s'en sortira pas. Désormais vous êtes à la tête des Wildcats. Lourde responsabilité. Et en plus de tout cela, Stern ramenait l'argent promis par Mendez. Vous n'avez plus de chef et les finances plongent dangereusement dans le rouge. Bref : c'est la m... !



ARMEMENT :

MISSION 7 - VENGEANCE.

Les peruviens ne s'en tireront pas comme ça ! Comme le dit Tex, personne ne descend un Wildcat et ne s'en tire comme ça. Le general Mendez, après vous avoir exprimé ses condoléances vous indique quelle est la cible peruvienne que vous devez toucher si vous voulez leur faire tres mal : une centrale nucléaire. Avouez que pour une vengeance, cela risque d'être efficace. Il est intéressant de signaler qu'à partir de maintenant, c'est vous qui allez choisir votre coequipier en vol. Consultez donc souvent le tableau des victoires pour savoir quel est le pilote le plus performant aussi bien contre les cibles aériennes qu'au sol. Il va falloir casser les deux grosses tours de refroidissement, les réacteurs (les deux gros bâtiments carrés) et l'enceinte de confinement (qui se trouve entre les deux tours). Apres avoir infligé quelques dégâts, des Mig-29 arrivent au secours de la centrale. Il est conseillé de détruire les batteries anti-aériennes. Même si ce n'est pas indispensable, c'est beaucoup plus commode.

Apres avoir atomiser la centrale, il vous faudra affronter deux nouveaux Mig, type 21 cette fois, sur le chemin du retour. Votre vengeance assouvie, il ne vous reste plus qu'à rentrer en Turquie à votre base principale.

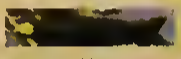
ARMEMENT :

2 GBU 15

12 Mk 82

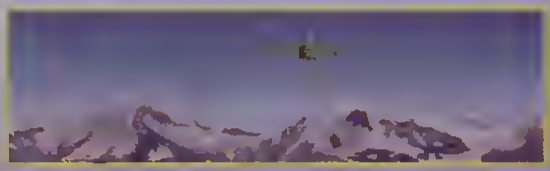
4 sidewinder 9-J

OU


12 Mk 82

4 sidewinder 9-J

Campagne du Canada

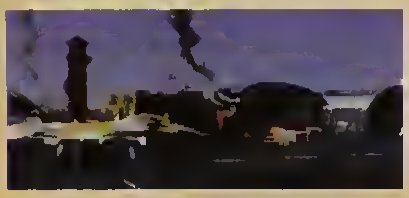


MISSION 8 - L'EMBARRAS DU CROIX.

Votre arrivée à la base se fait dans la douleur. Lorsque vous vous posez, ce n'est plus une base que vous découvrez, mais un champ de ruines. Une courte évaluation des dégâts montre que quatre avions sont inutilisables et que plusieurs millions de réparation vont être necessaires. Pour égayer cette ambiance, il ne vous reste plus qu'a enterrer Stern et a proceder à son éloge funebre.

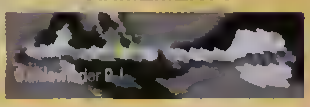
Passons aux missions. Une fois au bar, vous aurez le choix entre trois missions differentes. Acceptez celle que vous propose Farhad.

Une bande de mercenaire engagee par les canadiens pour parer les envies independantistes des quebecois seme la terreur sur les routes de transport du peys. Votre premiere mission consiste a patrouiller sur ces lignes et de faire comprendre aux Hammerhead, puisque tel est leur nom, qu'ils ne sont plus seuls. Vous rencontrerez 3 Hammerhead peu de temps apres votre envol. Attention ! Ils volent sur des SU-27. Des avions extrêmement puissants et rapides. Sur le chemin du retour, deux de plus vous attendent.



Il est probable qu'il vous faille passer en combat canon à partir d'un certain moment, les sidewinders pouvant manquer. Pas de panique. Avec un peu d'entraînement, cela devient tres facile.

ARMEMENT :



Et puis Indiana Jones il y en a pas autant, mais il y a les soluces quand même sur le 3615 GEN4.

MISSION 9 - LES MARTEAUX ONT LA TETE DURE.

Pour couper les ailes des Hammerheads, il faut detruire leurs bases La mission n'est pas extrêmement compliquee Lancez vous dans la bataille avec l'armement approprié et cela devrait se passer de façon correcte Le plus gros probleme devrait être constitue par les deux SU-27 qui tenteront de vous intercepter sur le chemin
En ce qui concerne la base, ne vous posez pas de questions, oblitérez tout ce qui passe à votre portee - la piste, les installations Bref Have fun !

ARMEMENT :

2 durandal

4 sidewinders

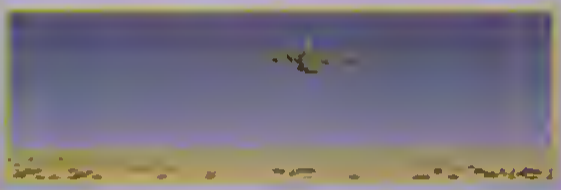
12 Mk 20

MISSION 10 - L'HERCULE AUX PIEDS D'ARGILES.

Les Hammerheads tentent de se replier sur des bases plus solides C'est le moment où ils sont le plus vulnerables En effet, pour faire leur petit demenagement, ils vont être obliges de placer l'essentiel de leur matériel dans des transports
Vous saisissez ? Votre mission consiste donc à abattre dans un premier temps l escorte puis dans un second les transports Ls première vague d'intercepteur est composée de 3 SU-27 La seconde qui constitue la couverture rapprochée des transports est composee de 2 SU-27. Des que vous avez mis tout le monde K O il ne vous reste plus qu'a rattraper les deux transports qui auront tente de prendre le large, de vous placer derriere eux et de les descendre à coups de canons.
Une fois les deux Hercules C-130 abattus, retour a la base puis a la maison

ARMEMENT :

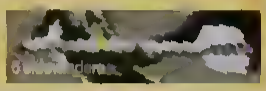
Campagne d'Egypte



MISSION 11 - MEETING AERIEN

Les finances sont basses De retour a la maison allez au cafe et acceptez l'offre de Muhammed concernant un meeting aérien en Egypte
C'est plutôt la honte, mais ça paye bien pour peu de risques A peine arrivé, Gwen vous apprend que le ministere de l'interieur vient de vous appeler pour vous demander de l'aide
Les forces lybiennes viennent de passer la frontiere Decollez avec les avions prevus pour le show et abattez les Le seul probleme est qu'il n'y a pas de missiles disponibles et qu'il faudra vous contenter des mitrailleuses
Vous rencontrerez 3 Mig-21 dans un premier temps et 3 bombardiers TU-20 Pas de quartier, c'est du gâteau

ARMEMENT :



MISSION 12 - NETTOYAGE PAR LE VIDE

Les egyptiens vous demandent de faire le vide dans leur espace aérien De nombreux echos suspects ont ete detectes et il va vous falloir affronter une vague d'assaut de chasseurs ennemis Vous affronterez d'abord 3 Mig 21 et puisque le travail ne vous rebute pas, vous enchaînerez avec 3 Mirage 2000 bien resistants et bien coriaces.

ARMEMENT :

SPACE QUEST V

– Aller en haut du couloir
– Entrer dans la salle de classe
– Pour passer le test, regarder sur la table du voisin de gauche lorsque le prof a le dos tourné
– Redescendre le couloir
– Ouvrir le placard (porte du bas) et prendre le Scrub–o–matic et les cônes de sûrete
– Descendre et aller a droite
– Prendre l'ascenseur anti–gravité
– Placer les cônes de sûreté sur chaque coin de l'enseigne
– Poser le Scrub–o–matic par terre et activez–le avec l'icône Main

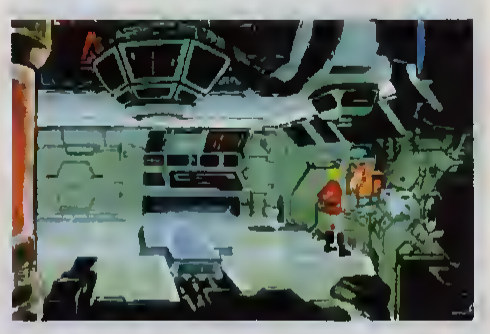
– Monter dessus
– Utiliser l'icône Brosse pour laver l'enseigne
– Ecouter le dialogue dans la sequence animee
– Sortir de l'ecran par la gauche
– Apres la deuxieme séquence animee, descendre le couloir et regarder les scores sur le tableau
– Dans votre vaisseau, sortir par la porte
– Cliquer sur la boite a outils de l'ingenieur et prendre le fusible, les tablettes anti–acides, le pistolet laser et la perforeuse Ensuite activer l'ascenseur en appuyant sur le bouton rouge (à droite) et descendre
– Prendre le masque et la bouteille d'oxygene dans les deux compartiments a côte des habits
– Ouvrir l'ascenseur avec le tableau de contrôle et remonter
– Retourner au pont et s'asseoir

Parler toujours avec vos coéquipiers ils peuvent parfois vous conseiller

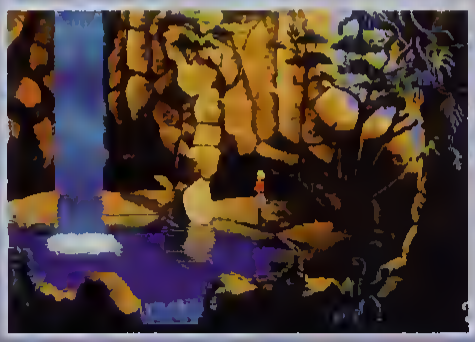
on l'autorisation de sortir (passer par Flo
– Bi destinations prévues (si par malheur vous

Consulte les sommaires des
anciens numéros sur 3615 GEN4.

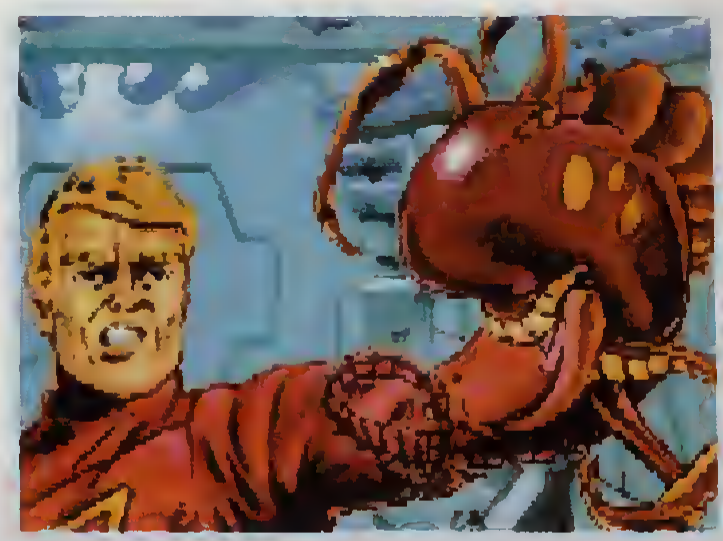
oubliez, il vous est possible de les redemander à Flo)
– Entrer les coordonnees de Gangularis (passer par Droole) et choisir la vitesse de la lumiere (Lite speed). Attention ! Quand Droole vous previent de votre approche vers votre destination, choisir la vitesse normale (Regular speed)
N'OUBLIEZ PAS CELA POUR LES AUTRES MISSIONS !



– Passer par Droole
– Activer la RRS pour récuperer les ordures
– Aller dans le couloir et ouvrir la benne à ordures (à côté du bouton rouge)
– Retourner au pont et s'asseoir
– Ressortir, parler a Clifford et aller dans le laboratoire (porte a gauche)
– Se diriger vers la gauche puis mettre Spike (l'animal) dans le bocal rouge à droite et ajouter les tablettes anti–acides
– Retourner au pont et diriger le vaisseau vers Peeyu (Rappel Entrer les coordonnées et choisir la vitesse de la lumiere)
– Ramasser les ordures et regarder la sequence animee
– Se diriger ensuite vers Kiz Urazgubi
– Aller dans le labo, se mettre sur le transporteur et l'activer avec l'icône Commande. Voici un bon endroit pour sauvegarder votre partie
– Avancer vers la gauche de l'écran
– Aller a droite et monter sur l'arbre du fond
– Ramasser la branche
– Remonter, mais cette fois–ci traverser jusqu'à l'autre côte avec l'icône Marcher



– Entrer dans la caverne de droite puis revenir
– Utiliser la branche sur les bananes et en attraper une
– Retraverser de l'autre côte (gauche de l'ecran)
– Descendre et entrer dans la caverne de gauche
– Entrer dans l'autre caverne
– En haut de l'écran, sauter jusqu'a l'autre côte
– Cliquer (icône Main) sur le rocher du haut
– Utiliser la branche sur le rocher pour le faire tomber
– Descendre, sauter vers la gauche et entrer dans les cavernes



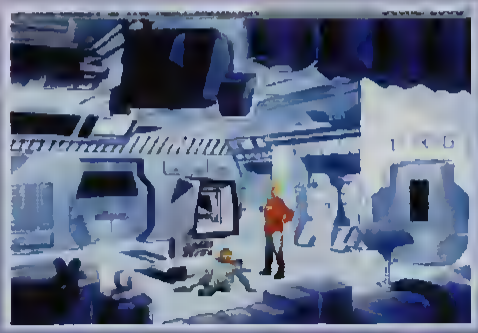
qui se suivent
– Vous devriez être où vous étiez au départ
– Remonter et entrer dans le tronc
– Rester au milieu
– Quand l'androïde arrive, utiliser la banane sur ses fusees
– Apres sa destruction, ramasser sa tête à gauche de l'ecran (l'objet gris metallique)
– Revenir à l'ecran ou vous êtes arrive(e)
– Une fois dans le labo, sortir, puis entrer à nouveau pour donner la tête a Clifford

– Revenir au pont et se diriger vers le Spacebar
– Une fois arrive(e), choisir "Standard Orbit" (passer par Droole)
– Aller au labo, prendre Spike et teleportez–vous
– S'asseoir avec Flo et Droole
– Devant la simulation lire les instructions
– Placer vos vaisseaux (Recommandation le premier dans le secteur 1, coordonnees B9/C8/C9/C10/D9 , tourner (1 fois) le deuxieme et placez–le dans le secteur 2 aux coordonnees B8/B9/B10 , tourner (1 fois) le troisieme et placez–le dans le secteur 2 aux coordonnees H3/I1/I2/I3/J3 , tourner deux fois le dernier (le plus gros) et placez–le dans le secteur 3 aux coordonnées B2/B4/C2/C3/C4/D3/E2/E3/E4
– Devant l'ecran de jeu, SAUVEGARDEZ LA PARTIE
– Pour gagner a coup sûr utiliser vos "probes" aux coordonnees C3 et C8 Si des vaisseaux (carres violets)

apparaissent, écrire leurs coordonnées sur une feuille
– Recharger votre dernière sauvegarde et utiliser vos "probes" aux coordonnées H3 et H8. Répéter cette opération pour tous les secteurs (vous pouvez aussi choisir d'autres coordonnées si vous le voulez) jusqu'à ce que vous ayez les coordonnées des quatre vaisseaux
Attention : ne mélangez pas les 3 secteurs !

– Recharger votre partie, puis sauvegarder à chaque fois que vous éliminez un vaisseau. Si Quirk touche un de vos vaisseaux, recommencer à la sauvegarde précédente
– Après la séquence animée, parler à Flo et Droole
– Dans l'inventaire, regarder le paquet qu'on vous a donné
– Mettez-en le contenu dans votre verre
– Se diriger vers l'écran de droite
– Désactiver le champ magnétique avec le tableau de commandes
– Regarder la deuxième cellule à gauche
– Utiliser Spike sur la cellule
– Sur votre vaisseau, se diriger vers Klorox II
– Mettez-vous en orbite
– Contacter Quirk (passer par Flo)
– Téléportez-vous sur Klorox II
– Aller à gauche
– Regarder le tonneau
– Noter les coordonnées de Genetix
– Revenir à droite, descendre

puis entrer dans le bâtiment central par l'ouverture
– Sauvegarder votre partie
– Utiliser l'ordinateur (au milieu de l'écran)
– Eviter la salive en bougeant la tête de l'autre côté juste avant qu'il crache
– Ramasser la feuille de papier par terre et regardez-la dans l'inventaire
– Utiliser le code pour accéder à l'ordinateur
– Lire ce qu'il y a d'écrit
– Sortir, utiliser l'ordinateur de poche pour remonter à bord
– Diriger votre vaisseau vers Thrakus
– Mettez-vous en orbite
– Avant de vous téléporter, mettre le masque à oxygène
– Sur la planète, aller à gauche, monter, et revenir à droite
– Regarder à l'intérieur du vaisseau
– Prendre la blouse et éteindre le signal de détresse
– Aller 2 fois à gauche
– Utiliser la blouse pour sauver Beatrice, puis appeler Flo avec l'ordinateur de poche
– Attraper la vigne et remonter
– Dans le labo, appuyer sur le bouton rouge pour sortir la chambre cryogénique
– Ouvrez-la, ramasser Beatrice et mettez-la dedans
– Regarder la chambre, puis regarder les commandes en bas à gauche
– Taper 00 10 et appuyer sur "start"
– Sur le pont, après la première attaque, choisir "evasive action" (passer par Droole), puis la première réponse
– Activer l'ascenseur dans le couloir et descendre
– Utiliser le tableau de commandes pour tourner le vaisseau de secours – Sauvegarder votre partie

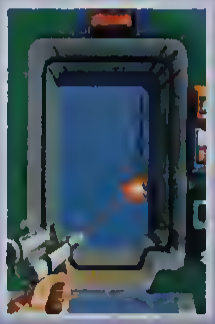


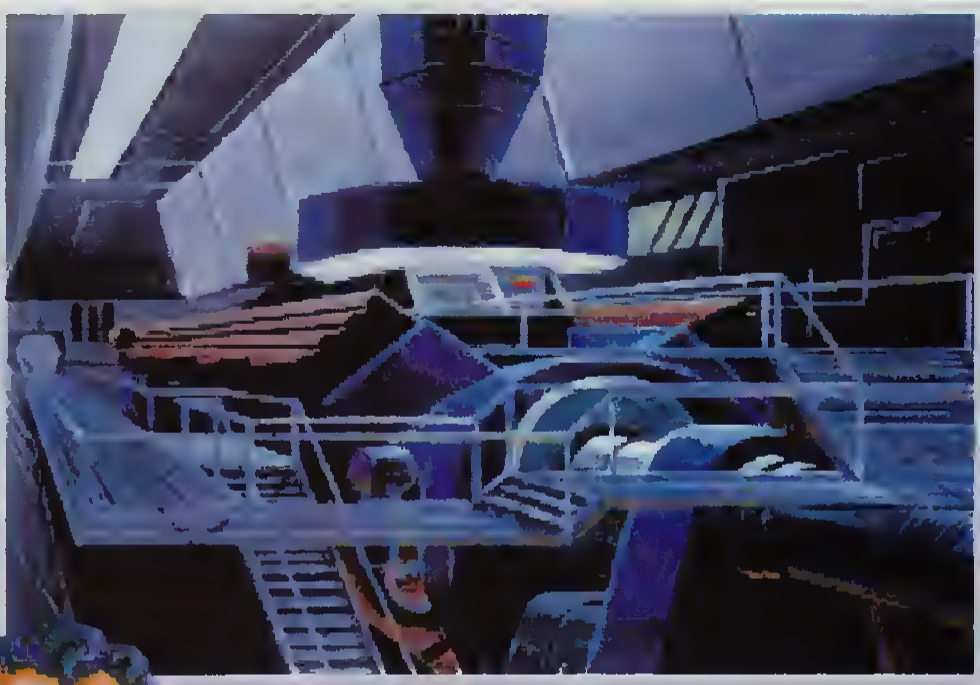
– Entrer dedans. La manette de gauche sert à diriger le vaisseau (droite, gauche, avant ou arrière). La manette à droite contrôle le bras mécanique du vaisseau. Sur le radar, le point rouge représente Clifford et le point vert représente votre vaisseau
– Se diriger vers Clifford, activer le bras, ouvrir le crochet

Des dizaines de solutions
de jeux d'aventures
sur 3615 GEN4, tape *SOL !

("claw"), puis refermez-le quand l'ordinateur vous l'indique
- Retournez à votre vaisseau. Attention ! Si vous traînez trop, vous n'aurez plus assez d'essence pour rentrer
- Sur le pont, diriger votre vaisseau vers Genetix
- Se mettre en orbite et se teleporter
- Sur Genetix, voler au-dessus de votre ordinateur de poche jusqu'à ce que la grenouille apparaisse
- Cliquer sur votre ordinateur
- Parler a Flo
- Sortir, puis voler a gauche et entrer dans la serrure (a gauche sur le rocher)
- Traverser les rayons, utilisez l'ordinateur (en bas a droite)
- Appuyer sur "restart", puis sur "systems"
- Se mettre sur la 3, puis choisir "security"
- Regarder les différentes cameras et sortir (mettre l'icône sur le bord de l'ecran)
- Sortir du souterrain par le bouton rouge
- Retraverser les rayons
- Dehors, allez vous poser sur Clifford
- Cliquer sur l'arbre à côte de la cascade
- Posez-vous sur votre corps
- Dens votre inventaire, utiliser la perforeuse sur la carte de visite
- Perforer les quatre coins de la carte et le milieu
- Utiliser la carte dans la serrure pour entrer dans les souterrains
- Utiliser l'ordinateur, lire tout et sortir ("exit")
- Monter sur la petite plate-forme, appuyer sur le bouton noir (a gauche de l'ecran) et prendre les bouteilles de nitrogene
- Sortir, parler avec Clifford et choisir la premiere reponse
- Dans le labo, choisir la derniere réponse
- Regarder la chambre cryogenique, regarder les commandes, choisir la decongelation ("defrost"). Taper 00 10 et appuyer sur "start"
- Ouvrir la chambre, prendre Beatrice dans vos bras et posez-la sur le teleporteur
- Retourner sur le pont et se diriger vers Kiz Urazgubi

- Se mettre en orbite et se teleporter sur la planète
- Utiliser la telecommande que Clifford vous avait donne (les restes de l'androïde W-D40) pour faire apparaître un ascenseur anti-gravite
- Monter dessus
- Dans le vaisseau, ouvrir un compartiment sur le côte droit
- Ouvrir les deux serruras (en haut et en bas)
- Tourner chaque manette puis appuyer sur les panneaux a côte
- Prendre le "cloaking device" et sortez vite !!!
- Revenu sur le pont, se diriger vers Gingivitis
- Appeler Clifford (bouton vert à côte de votre main) et rendre votre vaisseau





invisible ("cloak ship")
– Aller au labo, regarder le schéma du Goliath (vaisseau de Quirk) et noter l endroit ayant le moins d'activite mutante
– Descendre par l'ascenseur, tourner le vaisseau de secours avec les commandes et entrer dedans
– Choisir la partie du vaisseau ou il y avait le moins d'activite (sur le schema)
– Appuyer sur le bouton rouge, puis utiliser votre laser sur la porte
– Sauvegarder votre partie
– Monter les escaliers, aller a droite, monter les escaliers, approchez-vous de la machine et utilisez-la
– Mettre le "warp drive" dans le trou
– Sortir et se diriger vers la porte
– Dans le couloir, ouvrir la trappe par terre et entrer
– Faire une sauvegarde
– Vous êtes maintenant dans un labyrinthe de couloirs Il y a 8 etapes en tout Chaque fois que vous trouverez le passage qui relie les differentes etapes, montez l'echelle jusqu'en haut et entrez dans l'etage le plus haut Vous commencez à l'etage 8

– Pour vous aider, voici comment faire haut /droite /haut / haut /changement d'etage (vous devriez être au sixieme étage) / bas / gauche /haut /haut /droite /haut / haut /changament d'etage (quatrieme étage) /bas/ gauche/ haut/ haut/ gauche/gauche /haut/haut/changement d'etage, mais cette fois-ci entrer dans le deuxieme etage et non le premier ! /bas /gauche/ bas/bas /droite/bas Arrive(e) ici, regarder le boîtier de commandes et desactiver le bouclier du Goliath Apres la sequence animee sauvegarder votre partie
– Utiliser l'icône Commande sur Clifford quand les mutants sont tous sur le teleporteur et les portes sont fermees
– Choisir la premiere reponse
– Sur votre vaisseau, aller sur le pont
– Ouvrir le feu (passer par Droole)
– Activer la RRS, choisir "abandon ship" (passer par Flo)
– S'asseoir et appuyer sur le bouton rouge (à côte de votre main)
– Activer l'auto-destruction
– Aller au labo, ouvrir la chambre cryogénique et téléportez-vous Sortir dans le couloir et entrer dans un passage en haut de l'écran derrière le bouton rouge
– Enlever le deuxieme fusible sur la premiere rangee (le plus près de vous) et remplacez-le par celui qui se trouve dans votre inventaire
– Sortir puis utiliser l'icône Marcher sur la porte du labo
– Prendre Spike et téléportez-vous

Par Carlos Wang

FUNWARE

DISQUETTES (BOITS DE 10)

S.E HD	S.S DF/DD
A L'UNITE 7.90 F la disquette	A L'UNITE 4.90 F la disquette
PAR 100 6.50 F la disquette	PAR 100 2.60 F la disquette

MACINTOSH

A-TRAIN	230 F	LEMINGS	390 F
ANOTHER WORLD	350 F	MIGHT & MAGIC 3	330 F
BANE COSMIC FORGE	350 F	MONKEY ISLAND 2	370 F
BATTLE OF BRITAIN	390 F	P51 MUSTANG	400 F
CHUCK YEAGER	290 F	PRINCE OF PERSIA	320 F
CIVILIZATION	310 F	SIM CITY DE LUXE	390 F
FALCON 3.0	490 F	SIM LIFE - VF	370 F
HEART OF CHINA	370 F	V FOR VICTORY 2	320 F
INDY 4	390 F	WILLY BEAMISH	380 F
LEASURE SUIT LARRY 5	370 F	MANETTE NAVIGATOR avec soft et adaptateur	570 F

AMIGA 1200

ISHAR	270F	SLEEPWALKER	240F
ISHAR II	270F	TRANSARTICA	270F
NIGEL MANSELL	270F	ZOOL	240F

FALCON

ISHAR	270 F
TRANSARTICA	270 F

AMIGA / ATARI

2D CONSTRUCTION KIT 2	460F/460F	D-DAY	320F/320F	NICKY BOOM 2	270F/270F
A-TRAIN	280F/ -	DARKSEED - VF	210F/ -	NIGEL MANSELL	270F/270F
AIRBUS A320	280F/290F	DESERT STRIKE	270F/ -	O.M. FOOTBALL	260F/ -
ANCIENT ART OF WAR...	290F/250F	DOMINIUM	200F/200F	PENTHOUSE HOT NUMBERS	320F/ -
APOCALYPSE	290F/ -	DOODLEBUG	220F/220F	PERFECT GENERAL	320F/ -
AQUATIC GAMES	180F/ -	DREADNOUGHTS	290F/ -	PERFECT GENERAL DISK	200F/ -
ARABIAN NIGHTS	250F/ -	DYNABLASTER	230F/230F	PINBALL FANTAISIES	240F/ -
ARMES FATALE	220F/230F	ENTITY	280F/	PIRACY	310F/ -
ASHES OF EMPIRE	250F/	F1 GRAND PRIX	280F/280F	POPULOUS 2	240F/240F
B-17	290F/290F	F19	270F/270F	REACH FOR THE SKIES	290F/290F
BAT II	320F/220F	FLASH BACK	240F/ -	RISKY WOODS	220F/220F
BATTLE ISLE	270F/ -	GOAL	250F/ -	ROME AD 92 - VF	270F/ -
BATTLE ISLE - DISK	190F/ -	GOBLINS 2	290F/280F	SENSIBLE SOCCER 2	220F/220F
BEST OF THE BEST	260F/260F	GREATEST	250F/290F	SHADOW OF THE BEAST 3	240F/ -
BLASTAR	290F/ -	GUNSHIP 2000	290F/ -	SHORTGREY	240F/260F
BODY BLOWS	280F/ -	HARRIER ASSAULT	320F/320F	SIM CITY DE LUXE	250F/ -
CAESAR	310F/210F	HISTORY LINE	310F/ -	SIM EARTH - VF	270F/ -
CAMPAIGN	320F/220F	HOOK - VF	230F/230F	SLEEPWALKER	230F/230F
CAMPAIGN - DISK	290F/290F	INDY 4 AVENTURE - VF	320F/	SPACE HULCK	280F/ -
CHAOS ENGINE	260F/260F	ISHAR 2 - VF	280F/260F	STREETFIGHTER 2	230F/230F
CHUCK ROCK 2	240F/ -	JIMMY WHITE SNOOKER	290F/290F	SUPER FROG	280F/ -
CIVILIZATION	250F/290F	KGB - VF	280F/ -	SUPER SPORTS CHALLENGE	280F/ -
COMBAT AIR PATROL	250F/ -	LEGEND KYRANDIA - VF	280F/ -	TRANSARTICA VF	260F/260F
CRAZY CARS 2	220F/220F	LEMMINGS 2	200F/200F	UNIVERSAL MONSTER	240F/240F
CURSE OF ENCHANTIA	250F/ -	LION HEART	230F/ -	VROOM II	- /250F
		LOST VICKING	250F/280F	WAR IN THE GULF	200F/290F
		MACDONALD vs GLAD.	280F/ -	WAX WORKS - VF	290F/ -
		MACDONALD LAND	210F/210F	WEEN - VF	260F/260F
		MONKEY ISLAND 2 - VF	360F/ -	WING COMMANDER	290F/ -

MANETTES

FAST GUNNER TURBO 2	80F/80F
SPEEDKING AUTOFIRE	130F/130F
SPEEDKING ANALOGIQUE	160F/ -
TOPSTAR SV 127	290F/290F

LECTEURS

EXTERNE 3.5	590F/650F
INTERNE 3.5	520F/500F

SCANNER 1080F/1080F
SOURIS 120F/120F

EXTENSIONS MEMOIRES

512 Ko sans H A500	280F/ -
512 Ko avec H A500	270F/ -
1 Mo AMIGA 500+	590F/ -
1 Mo AMIGA 500	600F/ -
2 Mo A1200 ou A600	800F/ -
4 Mo AMIGA 1200	1700F/ -
4 Mo AMIGA 600	1490F/ -

DISQUE DUR 40 Mo POUR A600 ET A1200 990F

EXTENSION 1 Mo 32 BITS EXTENSIBLE A 8 Mo EMPLACEMENT COPROCESSEUR POUR A1200 1990 F

EASY AMOS	470F/
AMOS - VF	360F/ -
AMOS PRO	750F/ -

PC ET COMPATIBLES

3D CONSTRUCTION KIT 2	360F	FALCON 3	370F	PERFECT GENERAL VF	390F
A-TRAIN	320F	FALCON 3 - DISK	210F	PERFECT GENERAL - DISK	200F
ACES OF THE PACIFIC	240F	FIELDS OF GLORY	340F	PIRATES GOLD	330F
ACES PACIFIC - DISK	290F	FLASH BACK - VF	280F	PREHISTORIC 2	290F
ACES OVER EUROPE	390F	FREDDY PHARKAS - VF	340F	PRINCE OF PERSIA 2 - VF	270F
AIRBUS A320 - VF	340F	GOBLINS 2	300F	QUEST FOR GLORY 3 - VF	340F
ALONE IN THE DARK - VF	380F	GREAT NAVAL BATTLE	320F	REACH FOR THE SKIES	320F
ARME FATALE	250F	HARRIER JUMP JET	380F	RETURN OF THE PHANTOM	360F
ATAC	290F	HISTORY LINE - VF	360F	REX NEBULAR	320F
BATTLECHESS 4000 - SVGA	310F	INCA - VF	340F	SENSIBLE SOCCER	270F
BATTLE ISLE	280F	INDY 4 AVENTURE - VF	340F	SHADOW OF THE COMET - VF	330F
BATTLE ISLE - DISK	210F	INTERNATIONAL OPEN GOLF	270F	SHERLOCK HOLMES	330F
BETRAYAL AT KRONDOR	360F	JORDAN IN FLIGHT	330F	SIM CITY DE LUXE	290F
BUZZ ALDRIN	320F	KGB - VF	370F	SIM LIFE - VF	310F
CAESAR	240F	KING QUEST 6 - VF	390F	SPACE HULCK	220F
CAMPAIGN	360F	LAURA BOW 2 - VF	340F	SPACE QUEST 5 - VF	320F
CAMPAIGN - DISK	200F	LEGACY - VF	340F	SPEAR OF DESTINY	350F
CHESS MANIAC	340F	LEGEND OF VALOUR - VF	220F	STREETFIGHTER 2	200F
CIVILIZATION - VF	320F	LEMMINGS 2	280F	STRIKE COMMANDER	330F
COMMANCHE	340F	LINKS 386 PRO - SVGA	350F	STRIKE COMMANDER - SPEECH	180F
COMMANCHE - DISK	150F	LOST IN TIME - PART 1 - VF	270F	STUNT ISLAND	320F
CRAZY CARS 3	270F	LOST IN TIME - PART 2 - VF	270F	SYNDICAT	210F
CREEPERS	310F	LOST VICKING	310F	TASK FORCE 1942	380F
DAUGHTER OF SERPENTS - VF	280F	LUNAR COMMANDE	380F	TORNADO	380F
DOGFIGHT	340F	MAELSTROM	250F	TRISTAN	320F
DRAGON'S LAIR 3	290F	MANTIS	250F	TROLLS	270F
DREADNOUGHTS	340F	MICROPROSE GOLF	325F	ULTIMA UNDERWORLD 2	310F
DUNE 2 - VF	280F	MIGHT & MAGIC 4 - VF	290F	ULTIMA VII PART 2	240F
ETERNAM - VF	310F	MONKEY ISLAND 2 - VF	350F	V FOR VICTORY 3 - SVGA	300F
EYE OF THE BEHOLDER 3 - VF	420F	NICKY BOOM	290F	VEIL OF DARKNESS - VF	260F
F1 GRAND PRIX	340F	NICKY BOOM 2	280F	WAR IN THE GULF	300F
F15 STRIKE EAGLE 3	380F	NIGEL MANSELL	290F	WAYNE GRETZKY HOCKEY 3	320F
		PATRIOT	330F	X-WING	380F
		PENTHOUSE HOT NUMBERS	320F	X WING DISK	210F

CD ROM

7TH GUEST	510F
ALONE IN THE DARK	410F
DUNE	610F
EYE OF THE BEHOLDER 3	380F
INDY 4	410F
LORD OF THE RINGS	600F
SHERLOCK HOLMES	600F

MANETTES

TOPSTAR SV 227	290F
KONIX SPEEDKING	230F
FLIGHTSTICK	340F
MEGAPAD III	120F

SCANNER 256 niveaux de gris 1200 F
SOURIS + Tapis + Support 250 F

DOS 6 - MAJ 660F

THUNDERBOARD	750F
SOUNDMASTER+	400F
PRO AUDIO SPECTRUM 16	1790F
SOUNDBLASTER 16 ASP	1800F
SOUNDBLASTER PRO 2	1000F
WAVE BLASTER	1800F

PACK MULTIMEDIA CD 16
SOUNDBLASTER 16 ASP
+ LECTEUR CD ROM INTERNE PANASONIC MULTI-SESSION
+ 1 PAIRE D'ENCEINTES
+ LOGICIEL TEMPRA ACCESS
4890 F

Pour tous renseignements ou commandes, téléphonez-nous. (16.1) 40.47.89.72
Si vous appelez de province, faites bien le 16.1.40.47.89.72

Dans la limite des stocks disponibles

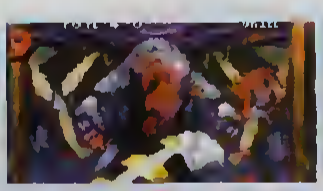
BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 267 - 75749 PARIS CEDEX 15

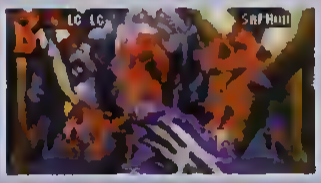
QTES	S/D	TITRES	PRIX
FRAIS DE PORT (25 F) *Expédition colissimo*			
		TOTAL A REGLER	

NOM ______
ADRESSE ______
CODE POSTAL ______ VILLE ______
TELEPHONE ______ N° CLIENT (facultatif) ______
REGLEMENT : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
je paierai à réception ☐ Contre remboursement (+ 35 F)
je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
N° ______
Date d'expiration : .../... Signature obligatoire :

VOTRE MATERIEL DE JEUX : ☐ ATARI ☐ 1 MEGA ☐ STF ☐ STE ☐ 1040 ☐ 520 — ☐ AMIGA ☐ 1 MEGA ☐ 1200 ☐ 500 ☐ 500+ ☐ 600 — ☐ PC et COMPATIBLES ☐ CGA ☐ EGA ☐ VGA ☐ SVGA ☐ 3,5 ☐ 1,44 M ☐ 720 K ☐ 5,25 ☐ 1,2 M ☐ 360 K — ☐ MACINTOSH ☐ FALCON

SPACE HULK
Kill ! Destroy !





Pour ceux qui ont quelques difficultés avec le superbe jeu de stratégie d'Électronic Arts qu'est Space Hulk, voici une analyse complète des 12 premières missions de la campagne, ainsi que quelques conseils de bases pour avancer rapidement.
Le mois prochain ou au mois d'octobre, nous finirons la campagne pour vous. Nous ne nous attardons pas aux nombreuses missions d'entraînement, mais un conseil, faites vous les dents avec pour éviter de vous faire atomiser durant la campagne !

- **LES SAUVEGARDES DE SPACE HULK.**

Ceux qui ont commandé la disquette PC le mois dernier, auront en outre l'agréable surprise de pouvoir trouver sur cette dernière les 12 sauvegardes correspondant aux douze premières missions de la campagne. Les fichiers se nomment Mission1, Mission2... Il suffit de recopier un des fichiers dans le répertoire C:\HULK\DAT_DIR en le renommant Squadinf.dat pour remplacer la sauvegarde actuelle de votre campagne.
Par exemple : si vous êtes sur C:, et votre lecteur de disquette 3,5 pouces est le A:, il faut taper :
COPY A:MISSION1.C:\HULK\DAT_DIR\SQUADINF.DAT pour commencer la campagne à la mission1.
Le mois prochain, ne manquez pas les autres sauvegardes pour la fin de la campagne !
L'empereur a besoin de vous mes frères ! Satan tente de nous envahir et ses sbires, les Genestealers menacent toute la galaxie. La grande croisade commence et votre feu purificateur est le seul espoir de l'humanité.

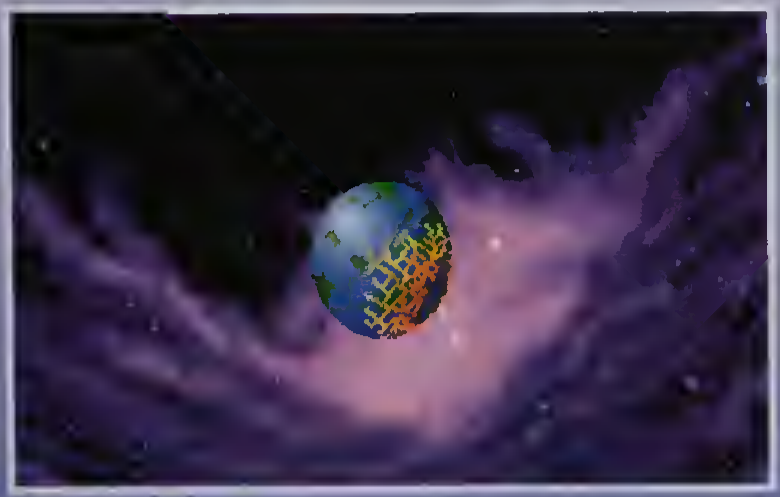
- **CONSEILS D'ORDRES GÉNÉRAUX**

Vos marines tirent mieux et enrayent moins souvent leurs armes lorsque vous les dirigez en temps réel.
Dès que vous voyez un de vos hommes menacé par un alien, prenez le contrôle le temps d'éliminer la menace !

Si votre arme s'enraye, pas la peine d'appuyer comme un bœuf sur le bouton de la souris, attendez calmement (en reculant si possible) que votre arme soit à nouveau opérante !
Essayez de laisser vos hommes dans une situation où ils ont une bonne visibilité pour qu'ils ne se fassent pas surprendre au détour d'un couloir.
Laissez vos homme equipés de Bolter devant, lorsque la visibilité s'étend sur plus de 5 cases devant eux !
Personnellement, je vous conseille d'utiliser en simultané le clavier pour les déplacements et la souris pour viser et tirer.
Passez de temps en temps en vue stratégique, pour voir les positions des divers éléments sur le terrain !
Lorsqu'un monstre se cache derrière un coin de mur, ou derrière une porte, tirez à travers, les balles pouvant éventuellement traverser certaines parois !
Faites bien attention à vérifier que vos hommes sont tournés dans le bon sens.
Si vous trouvez une position dans laquelle vous ne risquez pas grand chose, laissez 'écouler le temps jusqu'à ce que la barre du Freeze soit au maximum. Vous aurez après tout le temps de réfléchir lorsque ça chauffera.
Attention avec les lance-flammes à ne pas griller ou bloquer vos autres hommes.

- **LES ARMES**

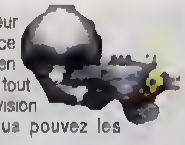
A partir du moment où vous allez choisir vos armes, vous allez devoir gérer intelligemment cet aspect essentiel.
Tout d'abord, évitez au maximum les griffes énergétiques ou les marteaux de guerre, ils sont certes efficaces au corps à corps, mais il n'en reste pas moins vrai que moins on approche ces sales bestioles, mieux on se porte. Lorsque vous devez purifier par le feu, n'oubliez pas de prendre un ou deux lance-flammes et protégez-les durant la mission !
Lorsque vous devez prendre un objet, prenez des Power Gloves et protégez ceux qui les portent !



- **Le Power Glove :** Ce gant énergétise : n'est pas très efficace, mais il permet de prendre des objets ! Le coup est déclenché aléatoirement.

Choisis tes jeux préférés,
vote au Top Gen
sur 3615 GEN4, tape *TOP.

– **Le Bolter :** Ce pistolet mitrailleur est redoutable mais il a tendance à s'enrayer. Un homme laisse en contrôle automatique, tirera sur tout ce qui passe dans champs de vision. En tirant sur les portes, vous pouvez les détruire !



– **L'Épee de Feu :** Elle est moyennement efficace en corps à corps, mais permet par contre de "découper les portes"

– **La Tronçonneuse :** D'une efficacité équivalente a l'epee, elle est peut-être plus jolie, c'est tout !

– **Le Lance-Flammes :** Très efficace, mais possede seulement six tirs. A partir de l'endroit ou vous tirez, il a une aire d'effet de 3 sur 3. Attention à ne pas griller vos copains. En outre, certains ennemis arrivent a passer a travers !

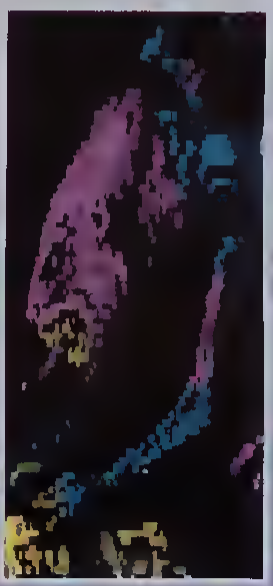
– **Les Griffes Énergétiques :** Ces deux armes redoutables font de votre soldat un Serval redoutable.

– **Le Merteeu de Guerre :** Cette arme, doublée d'un bouclier fait de votre homme une machine de guerre redoutable en corps a corps !

– **Le Canon d'Assaut :** Très puissante, cette arme possede helas tres peu de charge : 10.

• **MISSION 1 = MENACING IMAGES :**
La planete Ma'Caellia est menacee, mais pour l'honneur du capitaine Lithonius, vous devez partir explorer ce complexe
– Les scanners sont inoperants
– Vous commencez en A
– Vous avez a votre disposition un peloton de 5 hommes, pre équipes et vous devez faire sortir un homme par une des trois sorties au nord (B, C, D) !
– Attention aux pieges, des aliens pouvant sortir des murs !

• **MISSION 2 : WITCH HUNT**
Vous devez absolument continuer votre exploration.
– Les scanners sont toujours inoperants
– Vous commencez en A



– Vous avez un unique homme, déjà équipé, qui doit se rendre en B
– Attention aux pieges !

• **MISSION 3 : BANEFUL ICON OF THE FOE**
Il faut impérativement détruire un objet de culte maléfique de nos ennemis. En outre, ramenez l'objet qui se trouve quelque part dans le dédale de pièces et de couloirs, au plus profond de la planete !
– Vous avez 1 Terminator sous vos ordres. Il est déjà equipé
– Vous commencez en A
– Allez en B. Prenez l'objet sur le sol (en appuyant sur le bouton droit de la souris). Passez la porte C, retournez-vous et détruisez la statue en tirant dessus plusieurs fois
– Allez en D en faisant attention aux Genestealers qui arrivent de E et a ceux qui sortent des murs
– Entrer dans la salle et fermer la porte derrière vous pour finir la mission.

• **MISSION 4 : DELIVERANCE**
L'inquisiteur Sabathius a vaincu la menace psychique inhérente aux Genestealers. Maintenant, a vous de jouer pour secourir le frère inquisiteur.
– Il faut assurer la fermeture de 5 portes pour bloquer l'avance ennemie, en C, D, E, F et G.
– Quatre hommes commencent en A
– Un autre est en B.

• **MISSION 5 : EXTRICATION**
Il faut maintenant rejoindre l'inquisiteur Sabathius
– 1 escouades de trois hommes (en B), possédant un objet ennemi dont le ramener en A
– 1 escouade de 5 hommes en A, doit assurer la protection de cette retraite. Laissez-en en 1, 2 et 3, tournes vers le haut pour empêcher toute intrusion. Un autre en 4 serait bien place pour limiter les dégâts et un cinquieme en 5 en reserve pour le cas ou
– Attention a bien faire attention a assurer une bonne protection a l'homme qui transporte l'objet
– Attention surtout aux pieges dans le couloir en C

• **MISSION 6 : PURGE**
Encore une mission relativement facile a executer. Pour la premiere fois, vous devrez utiliser un lance-flammes pour brûler la salle en B .
– Vos cinq hommes commencent en A. Menez les en B
– Il vaut mieux laisser pour couvrir vos deplacements un des lance-flammes qui marchera a reculons
– Les Bolters devraient permettre de rapidement arriver a destination

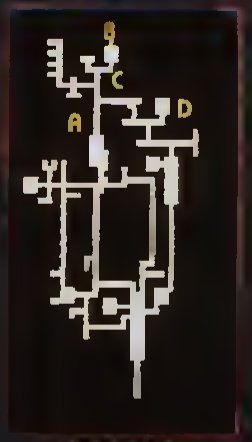
• **MISSION 7 : ANTE-CHAMBER**
Le Space Hulk, l'enorme vaisseau mere des aliens est entre dans la galaxie. Vous devez investir cette forteresse et l'explorer
– Il faut partir de A, purifier la salle B puis revenir en A sans perdre un seul homme

BIGBANG : affronte les autres connectés dans l'espace : 3615 GEN4, tape *BIG.

LES DIFFÉRENTES MISSIONS

MISSION 1

MISSION 2

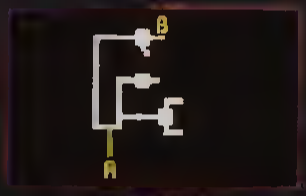


MISSION 3

MISSION 4

MISSION 5

MISSION 6



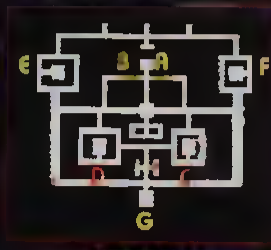
MISSION 7

MISSION 8

MISSION 9

MISSION 10

MISSION 11



MISSION 12

– Il faut tout d'abord envoyer un homme en 1 et un autre en 2 pour couvrir les acces sur la droite. Faites attention a ce que leurs armes ne s'enraient pas en prenant le contrôle de ces deux hommes de temps en temps.
– Envoyez ensuite les deux bolters suivis du lance-flammes sur la gauche. Attention au passage du coin tout en haut et a votre entree dans la salle !
Placez vos deux bolters en 3 et 4 pour couvrir la salle, puis tirez avec le flammer en 5. Ensuite, c'est la retraite a fond la caisse. Faites attention a ce que le dernier homme sur la gauche soit un bolter et qu'il marche a reculons pour couvrir la retraite.
Ne tirez pas au lance-flammes dans le couloir de gauche : c'est interdit !

• **MISSION 8 : THE PERIMETER**
Il faut tenir quatre points pour assurer un perimetre de securite
– Vous avez cinq hommes à votre disposition en A
– N'ouvrez surtout pas la porte en 1, les aliens restent bloques derriere !
– Placez deux hommes en 2 et 3 et attendez que la première vague d'aliens soit annihilee. Ensuite avancez prudemment ces deux pions vers leur point respectif B et C
– Envoyez deux autres Terminators vers la droite, pour les placer respectivement en D et en E, gardez le cinquieme homme en reserve, pour pallier a tout probleme
– Un conseil, laissez vos hommes a quelques cases des points indiqués en gris et donnez leur l'ordre de s'y rendre seulement lorsque tout le monde est bien place !

• **MISSION 9 : FUNERAL PYRE**
Il faut brûler les nids adverses
– Vous commencez avec 3 bolters et deux flammers en A
– Vous devez donc tirer au lance-flammes dans les salles B, C, D et E
– Attention, les flammes restent indefiniment. Ne bloquez pas un passage involontairement
– Des le debut, vous pouvez theoriquement envoyer vos deux flammers vers les salles B et C et tirer d'assez loin pour regler ces deux premiers objectifs
– Pour arriver en D et E, je vous conseille d'envoyer deux bolters devant. Lorsque le croisement est dégagé, envoyez un bolter en 1, menez le deuxieme vers la salle sur la gauche, avec un flammer dans son sillage, un autre flammer se plaçant en 2 pour le cas où des aliens sortent en face de lui. Grillez les alors !
– L'ideal est donc d'arriver avec un flammer en 3, de tirer dans la salle du haut, de se retourner, de tirer dans la salle du bas et ensuite de s'enfuir vers la droite, le bolter marchant a reculons pour couvrir ses compares
– Pour sortir à droite, en F, il faut faire attention aux intersections, donner a l'occasion un petit coup de lance-flammes vers le haut et vers le bas dans les passages.
– Il suffit de sauver un seul homme, alors dès qu'il a passe la porte du sas, retournez vous et fermez la porte !

• **MISSION 10 : TESTAMENT TO HONOUR**
Vous voila une fois de plus dans la M... Vos scanners sont HS et il faut donc trouver la sortie de ce labyrinthe.
– Vous commencez en A et vous devez amener au moins un homme en B
– Pensez surtout a bien proteger vos arrieres, le flammer etant ideal pour ça.
Laissez les bolters devant pour nettoyer.
– Là encore, il suffit d'en sauver un, alors pas de sentiments !

• **MISSION 11 : DESCENT**
– Vous devez traverser une zone infestee d'ennemis pour rejoindre un teleporteur
– Vous avez à votre disposition une escouade de cinq hommes déjà equipés
– Vous commencez en A et vous devez vous rendre en B
– Attention a ne pas vous faire surprendre par derriere et a detruire !
a porte en B pour passer

• **MISSION 12 : WEB OF FLAMES**
– Vous devez choisir l'équipement pour deux escouades de cinq hommes chacune. Attention a prendre au minimum 3 lances flammes en tout !
– Vous commencez en A et B. Attention à ne pas bloquer vos hommes lors des deplacements
– Il faut commencer par nettoyer les deux salles du bas en C et D
– Ensuite, il faut s'occuper des deux salles du haut en E et F
– Faites passer au moins un ou deux bolters par le bas pour qu'ils remontent par les couloirs sur les côtés
– Profitez des long couloirs pour faire le menage avec vos bolters et sortez en G ! ■

GEN DIRECT

LES NEWS

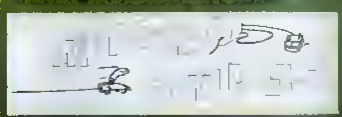
PAGE 194 : Découvrez les toutes dernières inventions présentées au C.E.S. de Chicago, dont les splendides lunettes de réalité virtuelle que dévoilait Sega pour sa console Megadrive !
Et bien d autres nouveautés...

LES DP

PAGE 204 : découvrez les softs les moins chers du marché grâce à cette nouvelle rubrique !

NOUVEAU !

PAGE 208 : Retrouvez Génération 4 à la radio chaque semaine !



MEGA-ZINES

PAGE 206 : Gen4 vous fera désormais découvrir tout l'Underground presse ! Fanzines, radios libres... Vous êtes les bienvenues !

Bientôt ... Black Sect

AVENTURE ANGOISSE

Y perdrez-vous votre âme ?

Lankhor

3615 LANKHOR

Saint Ergonomie

Voici un nouveau joystick pour PC (386 et 486 uniquement) qui avec un look plutôt original offre cependant une excellente ergonomie. Un switch turbo permet de le rendre plus rapide et vous pourrez aussi modifier son comportement grâce à deux potards pour regler les axes horizontaux et verticaux. Des ventouses lui permettent d'adhérer à n'importe quelle surface plane pour un maniement qui conviendra aussi bien aux simulateurs qu'aux jeux d'arcade.

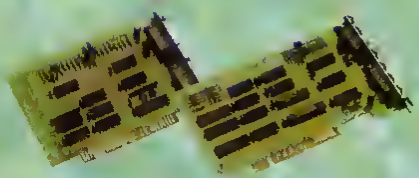
3M offre 30303 cadeaux

Avec un grand concours organisé depuis mai par un des plus grand fabriquants de disquettes : 3M.
Vous pourrez en effet trouver dans les boites de disquettes DS/DD, DS/HD pour IBM, Mac et Rainbow, un coupon qui par simple grattage pourra vous faire gagner un des lots suivants : 3 portables Compaq Conture 3/25, 300 compilations "Planète Adventure" et 30000 boites de disquettes 3M, 3 pouces et demi. Alors ne loupez pas les sticker Concours 3M présents sur les boites !

Eprom pour Thrustmaster

Mais où s'arrêteront-ils ? Non content de posséder les manettes de jeux les plus célèbres pour les simulateurs de vols, Thrustmaster (distribue par Neocom en France) proposera à partir de ce mois de juin 93 un kit (pour environ 260 Francs) contenant une EPROM + un logiciel permettant de programmer son Weapon Control System comme vous le voulez. Il suffira de démonter sa manette et de changer l'Eprom pour rendre vos modifications effectives sur votre mannette. Beaucoup plus fous sont les deux systemes toujours destinés aux PC et Compatibles : les Cockpits Thrustmaster ! Pour respectivement 12000 Francs et 24000 Francs TTC environ, vous aurez à votre disposition un véritable cockpit complet. Les prix élevés s'expliquent un peu plus lorsque vous voyez les engins. Nous essaierons de vous en dire plus le mois prochain.

CH Products



Maître incontesté du joystick, ce constructeur proposait toute une gamme de produits complètement fous. Le Virtual Pilot pour commencer, une manette de contrôle qui ravira tous les fans de simulations. Se branchant sur un bête port joystick il constitue le nec plus ultra en matière de manche à balai !
La Gamecard 3 Automatic (existe aussi pour bus MCA) est une carte pour joystick bourrée de chip qui permettent à la carte de détecter le type d'ordinateur et de supporter des machines qui vont jusqu'a 80 Mhz ! Votre joystick répondra alors avec celerité et precision a la moindre sollicitation !

Kirk to Interplay

Retenez bien ce nom : Aria Listener ! Ce système de reconnaissance vocale, développé par Sierra Semiconductor en association avec Interplay Productions, sera vendu a partir de fin juin aux USA avec trois episodes de Star Trek : 25th Anniversary. Ce systeme révolutionnaire vous permettra de directement donner certains ordres du jeu via un micro.
Ainsi, au lieu de passer par des manus sur l'écran pour faire feu ou avancer à pleine vitesse, il suffira de dire dans le micro "Fire Phasers" et "Full Ahead". Architecture autour d'un DSP, Aria Listener ne ralentira pas d'un seul iota le jeu puisque le DSP s'occupera de traiter le signal en temps réel sans gêner pour autant le CPU de votre ordinateur !
Deux versions sortiront, une avec 512 Ko de sons en librairie et l'autre avec 1 Mo, permettant de reconnaître entre 50 et 125 mots différents !
Cette extension propose en outre un port joystick, une prise d'E/S audio 16 bits, une interface Midi et elle est compatible avec la norme Microsoft Multimedia de niveau 1 !
Une idée originale qui devrait apporter un séreux coup de fouet au jeu, mais qui devrait êtra suivi par d'autres projets beaucoup plus ambitieux !
On se colle sur l'affaire et on vous tient au courant.

E-Motions INC.

ReelMagic est une carte vidéo de Full Motion Video pour votre PC. Avec un taux de 25 images/seconde, une resolution allant jusqu'a 1024X768 et 32768 couleurs, vous allez pouvoir transformer votre ordinateur en véritable station de retouche d'images et d'animations.
Compatible avec le standard MPEG, avec les cartes VGA et SVGA, cette carte permet en outre d'obtenir du son 16 bits avec donc une qualité CD (taux d'échantillonage de 44Kz!)

Mediavision

Fusion CD 16 est un nouveau kit qui propose à l'utilisateur un lecteur de CD Rom compatible CD Kodak(externe avec Nec ou interne avec Philips), plus la carte ProAudio Spectrum 16. Je vous rappelle que cette carte 16 bits est Midi Full Duplex, qu'elle est compatible Ad Lib, ProAudio, Soundblaster, Thunderboard, MPC et avec Windows ! Elle comporte un port joystick, une interface SCSI (avec les drivers) et elle offre surtout 20 voix stéréo avec des effets de filtres et de nombreux outils pour l'exploiter au maximum ! Le kit comprend en outre deux enceintes de qualité a amplification intégrée.

Rentrée Virtuelle sur Megadrive

Quel choc pour Nintendo et tous les visiteurs du salon de voir le système de Realite Virtuelle de Sega présenté avec ses premiers jeux. Ce casque virtuel permettra de vivre les jeux encore plus intensement et surtout il est annoncé à un prix a peine croyable (on parlerait d'une somme tournant autour de 1000 francs !). Deux écrans obstruent en effet complètement le champ de vision du joueur, l'empêchant d'être distrait par quelquechose d'autre que le jeu. Des hauts parleurs integrés au casque rendent le moindre son en stéréo pour une impression de réalisme encore plus frappante. En outre, ce systeme serait apparemment facilement adaptable sur d'autres machines. On se renseigne et on vous fait un rapport !

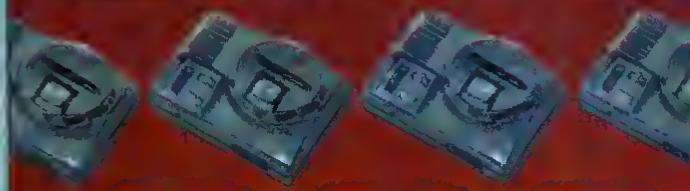
Advanced Gravis

La compagnie américaine, réputée pour ses produits de qualité, annonçait essentiellement la sortie de la Gravis Ultrasound Max avec 3D, une nouvelle version 16 bits de la carte audio pour PC qui offre des capacités vraiment incroyables, dignes des professionnelles.
Elle offre par exemple trois types de compression (ADCPM, A-LAW et U-LAW). Elle est stéréo, avec 32 voix et supporte des taux d'échantillonage de 48 Khz ! Elle est livrée avec Gravis 3D un programme qui plonge l'utilisateur dans un monde virtuel audio-visuel impressionnant, avec de véritables sons en 3 dimensions. Toujours pour les cartes Ultrasound (compatibles Ad Lib et Soundblaster), on pouvait aussi voir le Midi Adapter, une extension autorisant la carte à être Midi In, Midi Out et Midi Thru pour tous les possesseurs de synthés. En plus vous pouvez y connecter deux joystick ! Gravis est aussi connu pour ses joystick et on pouvait voir au salon le kit d'amélioration logiciel du Mousestick 2 pour Macintosh, rendant ce joystick encore plus agreable à manier !

Le joystick Gravis Analog Pro est une manette de jeu pour PC qui est sûrement un des meilleurs modeles a l'heure actuelle. Avec 5 boutons de tirs qui peuvent être reconfigures comme bon vous semble, plus un outil logiciel qui permet de calibrer au mieux votre manette et de gérer les conflits éventuels avec certaines cartes ! Le PC Pad est une manette au look très console sur lequel vous pouvez monter un levier pour faire un peu plus joystick ! Peut-être utilisé aussi bien par un droitier que par un gaucher !

SUR
36 68 18 00*
CAPTAIN VIPER

VOUS FAIT GAGNER
2 consoles
MEGADRIVE



CHAQUE SEMAINE*
*envoyé et recommandé à chaque gagnant sous 15 jours.

LA TOUR INFERNALE
La plus grande tour de New-York est la cible de terroristes déterminés. Dans moins de 10 minutes, la tour va être détruite sous le souffle d'une bombe de plus de 500 Kg.
Avec le CAPTAIN VIPER, trouvez le code qui va vous permettre de la désamorcer.
ATTENTION, plus de 10 pièges ont été posés par les terroristes pour vous éliminer.

NEWS, TRUCS ET ASTUCES
Une rubrique pour tous les fanas de jeux sur consoles :
- Les sommaires des journaux à paraître (mai)
- Les trucs et astuces des jeux nouveaux (juin)
- Les questions/réponses thématiques sur les jeux (juillet)

EN AVANT LA MUSIQUE
Un grand classique pour tous les fanatiques des jeux vidéo. Il s'agit de reconnaître la musique d'un jeu et choisir le bon titre parmi les trois qui te sont proposés.
L'occasion de prouver ses compétences en la matière et de gagner une console.

* La minute de taxation de la connexion est à 2,19 Frs - PRESSIMAGE -

Pressimage présente

Chez votre marchand de journaux

JOUEZ SUR VOTRE PC

POUR 64 F SEULEMENT

1 Grand Jeu du Commerce pour votre PC

7 COLORS

☐ Je commande le N°6 de PC Disquette 64 F* : 7 COLORS
Je commande le N°1 ☐ le N°2 ☐ le N°3 ☐ le N°4 ☐ le N°5 ☐ de PC Disquette (prix unitaire : 64 F*)
☐ Je m'abonne pour 6 numéros à partir de N°6 : 294 F
(90 F d'economie*)
☐ Je m'abonne pour 12 numéros à partir du N°6 : 540 F
(228 F d'economie*)

*Port compris.

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
CP ..... Ville .....

Je joins mon règlement par chèque ou CCP à l'ordre de Pressimage : 210, rue du Fg St Martin - 75010 Paris.

Chez votre marchand de journaux

Faites plaisir à votre micro

1 Grand Jeu du Commerce pour votre Amiga ou votre ST

WIZBALL

POUR 49 F SEULEMENT

Amiga Disquette

ST Disquette

☐ Je commande le N°3 de Amiga Disquette 49 F* : WIZBALL
☐ Je commande le N°2 de Amiga Disquette 49 F* : DISC
☐ Je commande le N°1 de Amiga Disquette 49 F* : STREET FIGHTER
☐ Je commande le N°4 de ST Disquette 49 F* : WIZBALL
☐ Je commande le N°3 de ST Disquette 49 F* : DISC
☐ Je commande le N°2 de ST Disquette 49 F* : STREET FIGHTER

*Port compris.

Nom .....
Prenom .....
Adresse .....
.....
CP..... Ville .....

Je joins mon règlement par chèque ou CCP à l'ordre de Pressimage : 210, rue du Fg St Martin - 75010 Paris.

Chez votre marchand de journaux

JOUEZ SUR VOTRE MAC

POUR 64 F SEULEMENT

1 Grand Jeu du Commerce pour votre Mac

CRAZY CAR 2

☐ Je commande le N°3 de Mac Disquette 64 F* : DISC
☐ Je commande le N°2 de Mac Disquette 64 F* : Mamba
☐ Je commande le N°1 de Mac Disquette 64 F* : PICK'N PILE
☐ Je m'abonne pour 6 numéros à partir du N°3* : 294 F
(90 F d'economie
☐ Je m'abonne pour 12 numéros à partir de N°3* : 540 F
(228 F d'economie)

*Port compris.

Nom .....
Prenom .....
Adresse .....
.....
CP..... Ville .....

Je joins mon règlement par chèque ou CCP à l'ordre de Pressimage : 210, rue du Fg St Martin - 75010 Paris.

Pressimage présente

NOUVEAU

Découvrez le nouveau magazine

100 % PC

Son nom : Génération PC.
Decouvrez, chez votre marchand de journaux, l'information la plus riche de la presse PC

Retrouvez chaque mois :
5 rubriques régulières pour tout savoir, comprendre, utiliser et choisir

+

la disquette du magazine (les programmes, les utilitaires, les jeux et les accessoires sélectionnés pour vous par la redaction de Génération PC).

En kiosques le 25 de chaque mois...

Prix : 30 F
1 disquette gratuite
N°4 de Génération PC

Chez votre marchand de journaux

Chaque mois l'information 100% Macintosh

Dans la galaxie Macintosh nous lisent des informaticiens comme des débutants, des "accros" du seul traitement de texte comme des princes d'XPress ou de la feuille de calcul Et puis des touches à tout, des curieux de tout, des spécialistes en rien pour lesquels un "bus" est encore un véhicule de transport en commun, "pomme-z" une combinaison inconnue de pépins, ou "postscript" un addendum raccourci Pour eux, nous avons construit le magazine Macintosh à la hauteur de leurs attentes

Informatif
Sérieux
Attractif

A découvrir le 12 de chaque mois...

Prix : 35 F
1 disquette gratuite
N°26 d'Univers Mac

Chez votre marchand de journaux

FAITES PLAISIR A VOTRE ST, TT avec

ST MAGAZINE

ET SA DISQUETTE GRATUITE

LA DISQUETTE DU MOIS :
Jeu : *Unsensible Soccer*, un jeu de foot fou - Utilitaires : *Let'em Fly* et *Selectric* - Accessoires : *Dancer*, un accessoire coquin - créer votre répondeur télémotique.

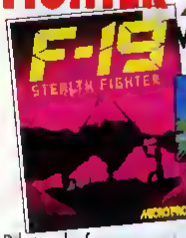
CE MOIS-CI DANS ST MAGAZINE :
Dans le numéro de mai, ne manquez pas dans ST Magazine : Falcon : 32 000 couleurs True Paint, rendez vos ST compatibles - POV, initiation ou Raytracing - Tests logiciels Chorly, la retouche photo, Cubase Lite, le sequenceur pour tous - Technique, les interruptions en GFA, programmer le FDC en Assambleur, gérer le presse-papiers - Imagino, la télévirtualité ou rendez-vous

JEUX EN FÊTE !!!

F-19 STEALTH FIGHTER

129 F

Microprose



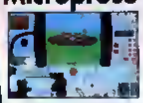
Réf. . AM01
ST01
PC01

Pilotez le fameux avion "furtif" de l'US Air Force, et apprenez à échapper aux radars...

M1 TANK PLATOON

129 F

Microprose



Réf. : AM02
ST02
PC02

"LA" référence en matière de simulation de blindés M1 Tank Platoon vous permettra de commander 16 tanks !

F-15 STRIKE EAGLE II

129 F

Microprose

Réf. : AM03
ST03
PC03

La suite du plus connu des simulateurs de vol. Plus rapide, plus complet, avec des missions à gogo

CHASE HQ II

Ocean

129 F

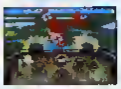
Réf. : AM
ST

Poursuivez les bandits sur les routes des Etats-Unis, où quand la course automobile devien en plus une baston infernale !

KNIGHT OF THE SKY

129 F

Microprose



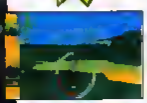
Réf. : AM05
1 Mo mini ST05
PC05

Retrouvez l'ambiance des combats du début du siècle, dans cette simulation de vieux biplans !

GOLF

Microprose

129 F



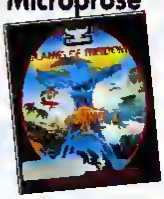
Réf : AM06
ST06

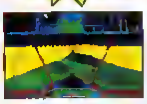
L'un des meilleurs golf disponibles, avec une visualisation en 3D comme seule Microprose sait le faire.

FLAMES OF FREEDOMS

129 F

Microprose





Réf. : AM07
ST07
PC07

Suite du très fameux Midwinter, cette suite est l'un des meilleurs jeux de stratégie de ces dernières années

DARKMAN

Ocean

129 F

Réf. . AM
ST

Revivez les aventures de Darkm le héros du film de Sam Raimi. Jeu en plusieurs tableaux différen

ELF

Ocean

129 F

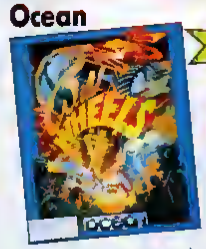
Réf. : AM09
ST09

Un super jeu de plates-formes digne des consoles. Jouable, superbe et très bien fait, une référence dans le genre.

WILD WHEELS

Ocean

129 F



Réf. . AM10
ST10
PC10

Imaginez un terrain de football avec des voitures à la place des joueurs, et vous aurez une idée de ce que vous propose ce jeu !

HUDSON HAWK

Ocean

129 F

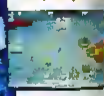
Réf. : AM11
ST11

Devenez Bruce Willis dans ce jeu de tableau basé sur le film du même nom Un méga-jeu de plate-forme, très très prenant

SMASH TV

Ocean

129 F



Réf. : AM
ST

Le jeu d'arcade de l'année 91 Au m d'une arène, tuez les hordes d'ennem devant les caméras de télévision.

COVER ACTION

Microprose

129 F

Réf : AM13
PC13

Un super jeu de plates-formes digne des consoles. Jouable, superbe et très bien fait, une référence dans le genre.

SUPER TETRIS

Microprose

129 F

Réf. . AM14
PC14

Imaginez un terrain de football avec des voitures à la place des joueurs, et vous aurez une idée de ce que vous propose ce jeu !

BATTLE COMMAND

Ocean

129 F

Réf. . PC27

Les auteurs de Carrier Command ont encore fait fort avec cette simulation de tank dont la 3D est à couper le souffle.

GLOBAL CONQUES

Micraprose

129

Réf : PC

Un grand jeu de stratégie qui v permettra d'essayer de devenir maître du monde

RISIS IN THE KREMLIN

29 F

Spectrum Holobyte

· Prenez les commandes du Kremlin et essayez de mieux faire que Gorby !

f : PC29

ELITE PLUS

129 F

Microprose

Elite est LA référence en matière de simulation spatiale. Elite Plus est encore mieux. Un classique !

Réf. · PC30

MANTIS

129 F

Microprose

Une superbe simulation spatiale avec de nombreuses scènes cinématiques, un scénario d'enfer et une action non stop

Réf. : PC31

HYPERSPEED

129 F

Microprose

Hyperspeed vous permet d'embarquer pour un long voyage spatial qui vous fera découvrir de nouvelles civilisations.

Réf · PC32

ATTLE STORM

9 F

Titus

Un shoot'em'up pos comme les autres, où vous devez parcourir les planètes pour éliminer les ennemis. De l'action non stop !

: AM15, PC15

CRAZY CAR II

89 F

Titus

Parcourez les Etats-Unis en évitant de vous faire arrêter par la police. Une course de voiture où il faut réfléchir un minimum.

Réf. : AM16, ST16, PC16

FIRE & FORGET

89 F

Titus

Entre la course automobile et le shoot'em'up, Fire & Forget vous permet de jouer à deux à la fois : un en avion, l'autre en tank !

Réf. : AM17, ST17, PC17

FIRE & FORGET II

89 F

Titus

Suite du fameux Fire & Forget, ce jeu vous permet de diriger une voiture qui s'envole. Un shoot'em'up somptueux.

Réf : AM18, ST18, PC18

HOT RUBBER

89 F

Titus

Hot Rubber est une course de mata qui vous permettra d'exercer vos talents de pilotes sur de nombreux circuits.

: AM19, ST19, PC19

KNIGHT FORCE

89 F

Titus

Dans Knight Force, vous incarnez un chevalier sans peur qui devra affronter de terribles ennemis, dont un dragon redoutable.

Réf. : AM20, ST20, PC20

OFF SHORE WARRIOR

89 F

Titus

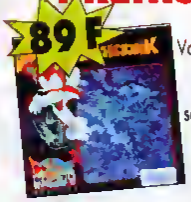
A bord de votre Off-Shore, ne vous perdez pas en route et n'hésitez pas à lancer vos missiles sur les concurrents meilleurs que vous.

Réf : AM21, ST21, PC21

PREHISTORIK

89 F

Titus



Vous êtes un homme préhistorique, et vous allez devoir secourir votre belle, mais la route est longue et les ennemis voraces. Drôle et prenant !

Réf : AM22, ST22, PC22

SWAP

89 F

Titus

Swap ! Swap ! Font les pièces qui se retournent lorsque vous cliquez dessus. Plus prenant que Tetris, moins long que Guerre et Paix.

: AM23, ST23, PC23

TITAN

89 F

Titus

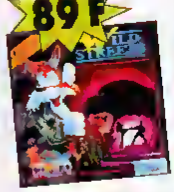
Un casse-brique multidirectionnel ça vous dit ? Justement, Titan innove avec de nombreux effets spéciaux jamais vus auparavant.

Réf. : AM24, ST24, PC24

WILD STREETS

89 F

Titus



Vous débarquez dans les rues de New-York envahies par les bandits. Aidé de votre panthère, vous allez devoir nettoyer les rues.

Réf : AM25, ST25, PC25

STREET FIGHTER

49 F

US Gold

Avant Street Fighter 2, Capcom avait déjà troppé fart. Ce beat'em'up vous fera parcourir le monde pour éclater vos ennemis.

Réf. : AM26, ST26, PC26

BON DE COMMANDE

à 129 F	Jeux à 89 F (et 49F)
f :	Réf :
f. :	Réf :
f. :	Réf. :
f. :	Réf :
f. :	Réf :
f. :	Réf. :
f. :	Réf :
f. :	Réf :

ur les PC : ☐ 3"1/2, ☐ 5"1/4

A retourner à DISKIMAGE
210 rue du Faubourg Saint-Martin – 75010 PARIS

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____ Ville : _____

Pays : _____

Jeux à 129 F :
Je paie X F = F + port F = Total F TTC

Jeux à 89 F :
Je paie X F = F + port F = Total F TTC

☐ Chèque Bancaire ou ☐ Mandat Lettre à l'ordre de DISKIMAGE

Référence de remplacement en cas de rupture de stock
Réf : Réf :

GEN4

CONDITIONS JEUX A 89 FRS SEULEMENT :

Ajouter 15 Frs de port pour 1 jeu, 20 Frs de port pour 2 jeux. Port gratuit à partir de 3 jeux. 5 jeux (à 89 frs) au choix 400 Frs port compris. Au delà de 5 jeux (à 89 frs) 80 Frs le jeu, port compris.

CONDITIONS JEUX A 129 FRS SEULEMENT :

Ajouter 15 Frs de port pour 1 jeu, 20 Frs de port pour 2 jeux. Port gratuit à partir de 3 jeux. 5 jeux (à 129F) au choix 550 Frs port compris. Au delà de 5 jeux 100 Frs le jeu, port compris.

AMIGA

- ATTENTION - stop - SORTIE PREVUE DU DP MAGAZINE N°9 EN JUILLET - stop

Domaine Public & Shareware

A propos de Shareware

C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur vous devez, alors le rémunerer. Ne l'oubliez pas !

La quasi-totalité des programmes présentés, de même que les logiciels du commerce récents, nécessitent 1Mo pour fonctionner. Si vous n'avez que 512Ko, il serait peut-être temps d'acheter une extension !

AM 670 - Jeu

Bloodball - Comme son nom l'indique, ce jeu est l'adaptation sur Amiga de ce fabuleux jeu de plateau qu'est Bloodball Vous dirigez une équipe de 16 joueurs d'une race donnee (humains, elfes, orcs, rats, squelettes) ayant chacun une spécialité (lanceur, receveur, bloqueur, superstar, joueur de base) dont 11 sont présents simultanément sur le terrain Le principe du jeu ressemble au football américain, mais en plus violent, le but etant de marquer des touchdowns mais aussi – et surtout - d'eliminer le plus d'adversaires possibles pour avoir le champ libre par la suite Cette adeptation est parfaite, tant au niveau des règles qu'au niveau de la réalisation Les passionnés du jeu de plateau (si vous ne l'avez pas, je vous le conseille fortement !) et les novices seront rapidement conquis par ce jeu qui mérite plus sa place dans les étales que bon nombre des m—s couramment éditées - bloodbal dex

AM680 - AGASoft 1

Compilation d'utilitaires pour chipset AGA Necessite donc un 1200 ou un 4000 pour la plupart
AGAtest - Affiche les 16 millions de couleurs à l'écran - agatest dex
AmigaToNTSC - Force les écrans entrelaces à s ouvrir en mode DBL (non-entrelacés, sans scintillements) - ami2ntsc dex
BBlank - Met ou enlève la bordure noire de l'écran - bblank dex
CheckAGA - Teste la présence du chipset AGA sur une machine- Très utile dans une startup-sequence pour choisir la version d'un programme à lancer - checkaga dex
DoubleX - Force les écrans de tous types à s'ouvrir en un mode DBL équivalent - doublex dex
ForceVGA - Force les programmes à ouvrir des ecrans affichables sur un moniteur VGA - forcevga dex
GIF datatype - Permet aux programmes supportant les datatypes à lire les fichiers GIF87 & 89 - gif-data dex
PKludge - Permet d'associer à chaque résolution un type d écran/ résolution à ouvrir. - pkludge dex
Rend24 - Convertit les fichiers IFF, GIF, JPEG en fichier IFF et permet de créer des animations depuis plusieurs fichiers Supporte aussi le HAM-E et le DCTV - rend24 dex
Viewtek 1 04 - Afficheur d'images IFF, GIF, JPEG et d'animations IFF. Peut être utilisé aussi sous ECS en 2 0 mais avec des capacités moindres - viewtek dex
WBverlauf - Créé une copper-list (dégradé de couleurs) dans le fond du Workbench - wbverlof dex

AM 671 - Jeu

MechForce - Adaptation du jeu de plateau dans la veine de Space Marine- Dans ce jeu de strategie,

des capacités d'AMOS - roschmot dex

Hydra - Roll for Initiative...

vous controlez un robot à l'image de Goldorak (ou de toutes les autres séries japonaises débiles !) sur-armé et devez vous défendre contre l'ordinateur ou d autres joueurs Très bien réalisé, les amateurs du genre seront comblés - mechforc dex

AM 672 - Jeu

Roach Motel - Jeu de plate-forme dans le style de Mario Bross Très bien réalisé, un très bon exemple

AM674 - Jeu

Wabes - Un clone de Pac-Man

comportant de nombreux tableaux et permettant le jeu à 2 joueurs simultanément - wabes dex

AM673 - Jeu

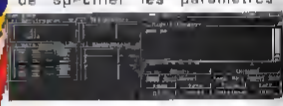
Sphererd - Un jeu écologique dans la lignée de populous Vous jouez le rôle d'un pâtre et devez nourrir votre troupeau L agencement de l'écran est similaire à celui de Populous (3D isométrique déplacement sur une carte) Très intéressant - sphererd dex

AM677 - Antivirus

BootX 5 10 - La dernière version de cet antivirus comportant une base de données de virus tres Impressionnante Permet de plus d'ajouter les nouveaux virus ou d installer des Bootblocks multifonctions Nécessite un Kickstart 2.0 ou supérieur - bootx510 dex

AM678 - Player

Multiplayer 1 30 - Excellent player de modules Supporte tous les formats les plus courants Permet de specifier les paramétres propres a chaque modulee (volume, balance, vitesse, replay-routine) Propose aussi l'affichage d'un equalizer, de vue-mètres et de la partition en cours d'écoute Nécessite un Kickstart 2 0 ou supérieur - multiplay dex



AM679 - Musique

PlaySID - Tout destiné aux nostalgiques du Commodore 64, ce programme permet de jouer des musiques provenant de cet ordinateur De très nombreuses musiques sont fournies sur la disquette, dont des musiques très récentes Nécessite le Kickstart

VOICI LE CATALOGUE INTEGRAL TANT ATTENDU !

Dés juillet, vous trouverez le tout nouveau DP Magazine chez votre merchand de journaux, sinon commandez-le pour

22F

seulement !

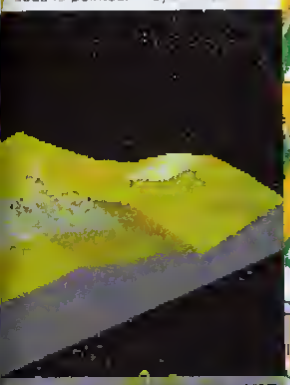
(PORT COMPRIS)

en utilisant le bon prévu ci-après.

2.0 ou plus - playsid.dex

AM681 - AGASoft 2

Compilation d'utilitaires pour chipset AGA. Nécessite donc un 1200 ou un 4000 pour le plupart
BestID - Permet d'utiliser la fonction BestModeID du Kickstart3.0 - bestid.dex
Clouds - Créé des nuages pouvant être utilisés dans un programme de dessin ou d'image de synthese - clouds.dex
CycleToMenu - Permet d'afficher les menus sans avoir besoins d'aller en haut de l'écran, les menus s'affichant directement sous le pointeur - cyclemenu.dex



Dégrader - Permet de dégrader les capacités de votre machine. Permet notamment aux programmes fonctionnant mal avec un processeur trés puissant de brider celui ci ou aussi de réduire la taille mémoire disponible. Très utile pour faire fonctionner d'anciens programmes si vous changez de machine. Attention, ce programme ne permet pas dans la plupart des cas de faire fonctionner des jeux du commerces (donc protégés) de fonctionner sur un 4000 si tel n'est pas le cas au départ - degrader.dex

PPshow - Affiche des images IFF compactées grâce à Powerpacker - ppshow.dex
PovRay040 - Exécutable de Persistance of Vision compilé pour 68040 et affichant le résultat en HAM8(262000+ couleurs) Nécessite donc un 4000. Ce n'est pas la version complète de POV, juste l'exécutable !!! - povray40.dex
Palette Req - Permet de choisir la palette de couleurs du Workbench en la sélectionnant parmi les 16 millions de couleurs disponibles - paletter.dex

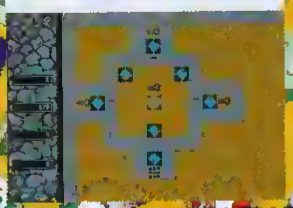
AM675 - Jeu

No Man's Land - Jeu de combat pour deux joueurs. Chaque personne contrôle un guerrier

dans un decor futuriste et doit éliminer son adversaire. Le décor recèle des caches d'armes permettant d'éradiquer plus rapidement l'autre joueur - nomenian.dex

AM676 - Jeu

Mr Brownstone - Jeu de réflexion et de rapidité. Votre personnage est enfermé dans un labyrinthe et doit en sortir le plus vite possible. Les obstacles consistent en des



portes dont vous devrez trouver la clé et en des adversaires mobiles et au contact mortel - mrbrown.dex

AM682 - AGASoft 3

Compilation d'utilitaires pour chipset AGA. Necessite donc un 1200 ou un 4000 pour la plupart
A4091-Patch - Accélère les transferts de la mémoire sur les contrôleurs A2091 implantés sur un Amiga4000 - a4091pat.dex
AlertTimer - Permet de choisir le temps pendant lequel les messages d'alertes sont affichés (ce qui permet de les faire disparaître le plus vite possible !) - alertime.dex
Ham8-Jpeg - Deux afficheurs d'images au format JPEG avec leurs sources - ham8jpeg.dex
NewPop - Permet de créer un nouvel écran de CLI à tout moment, comporte aussi un économiseur d'écran - newpop40.dex
NTSC4NTSC - Force les écrans NTSC à s'afficher en 60Hz (bonne lisibilité) sur les Amiga PAL (européens) - ntsc4nts.dex
PatchPointer - Affiche d'une façon plus correcte le pointeur sur les machines AGA - patchptr.dex
Plasma - Générateur d'images (dans le genre des créateurs d'images fractales) de plasma - plasma.dex
PCX datatype - Permet aux programmes se servant des datatypes de lire des fichiers PCX - pcx-data.dex
ScreenMode Changer - Permet de forcer le type d'écran qu'un programme va ouvrir. Permet par exemple de forcer les programmes ouvrant des écrans entrelacés à les ouvrir en non-entrelacés - smc.dex

AM683 - Télécommunication

AZcomm 3.21 - Logiciel de télécommunication - azcomm32.dex
Baud Bandit 1.4 - Optimise la gestion du port série permettant des taux de transferts de l'ordre de 115200 bauds - baudband.dex
CWIib - Permet d'utiliser très simplement un terminal pour les programmeurs - cwiib.dex
FlamTrans 2.2 - Logiciel de télécommunication permettant le transfert de fichiers par modem ou par minitel - flamtran.dex
Net Utilities - Utilitaires pour Parnet ou Sernet - netutils.dex
ParNet - Attention merveille ! Ce programme permet de monter un reseau local composé d'un à 254 amigas reliés par le port parallèle. Permet par exemple d'utiliser le disque dur d'un amiga sur un autre, en un mot de partager les ressources. Très utile si vous possédez plusieurs machines, ou pour faire des transferts sans avoir à débrancher les disques-durs ou avoir à faire de multiples backups - parnet.dex

AM684 - ClipArts

Collection de Clip Arts sur le thème de la bande dessinée. Les Clip Arts sont de petites images au format IFF monochrome

AMIGA
PC
ST

ATTENTION ! En cas de référence comportant plusieurs disquettes, vous devez multiplier obligatoirement 50 Frs par le nombre des disquettes !

Référence	Titre ou description	Prix
	Frais de port	15 F
	Total	

Juillet'93

Encerclez AMIGA, PC ou ST selon l'ordinateur que vous utilisez. S.V.P. Merci !

Bon de Commande

pouvent servir d'illustration - clipart5 dex

AM685 - ClipArts

Collection de Clip Arts sur les thèmes de la bande-dessinée des

visages et de l astrologie Les Clip Arts sont de petites images au format IFF monochrome pouvant servir d'illustration - clipart6 dex

AM688 - Démo (2 disquettes)

Kefrens / Desert Dream - Dernière démo de Kefrens sur 2 disquettes Très bonne animation 3D et beaucoup d'innovations

AM689 - modules

Plusieurs modules au format Protracker pouvant être écoutés à l'aide d'un player ou grâce à une des nombreuses versions de ce programme - (téléchargement xxx mod)

AM690 - modules

Plusieurs modules au format Protracker pouvant être écoutés à l'aide d'un player ou grâce à une des nombreuses versions de ce programme - (téléchargement xxx mod)

AM691 - modules

Plusieurs modules au format Protracker pouvant être écoutés à l'aide d'un player ou grâce à une des nombreuses versions de ce programme - (téléchargement xxx mod)

AM692 - modules

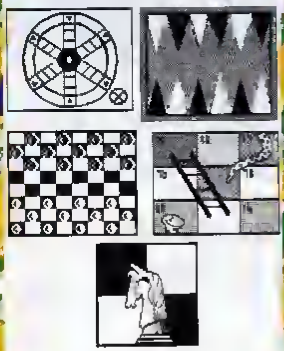
Plusieurs modules au format Protracker pouvant être écoutés à l'aide d'un player ou grâce à une des nombreuses versions de ce programme - (téléchargement xxx mod)

AM693 - modules

Plusieurs modules au format Protracker pouvant être écoutés à l'aide d'un player ou grâce à une des nombreuses versions de ce programme - (télechargement xxx mod)

AM686 - ClipArts

Collection de Clip Arts sur les thèmes de l'enfance et des jeux



Les Clip Arts sont de petites images au format IFF monochrome pouvant servir d'illustration - clipart7.dex

AM687 - ClipArts

Collection de Clip Arts sur les thèmes des plantes et des

animaux Les Clip Arts sont de petites images au format IFF monochrome pouvant servir d'illustration - clipart8.dex

AM694 - x

Slideshow d'images au format GIF 256 couleurs Grâce aux afficheurs fournis sur la disquette, vous pourrez voir les images en 16 niveaux de gris sur 1 2 / 1 3, en HAM sur 2 0 et en 256 vraies couleurs sur 3 0

AM695 - Cindy Crawford 1

Slideshow d'images au format GIF 256 couleurs Grâce aux afficheurs fournis sur la disquette vous

pourrez voir les images en 16 niveaux de gris sur 1 2 / 1 3, en HAM sur 2 0 et en 256 vraies couleurs sur 3 0

AM696 - Cindy Crawford 2

Slideshow d'images au format GIF 256 couleurs Grâce aux afficheurs fournis sur la disquette vous

pourrez voir les images en 16 niveaux de gris sur 1 2 / 1 3, en HAM sur 2 0 et en 256 vraies couleurs sur 3 0

AM697 - Cindy Crawford 3

Slideshow d'images au format GIF 256 couleurs Grâce aux afficheurs fournis sur la disquette, vous

pourrez voir les images en 16 niveaux de gris sur 1 2 / 1 3, en HAM sur 2 0 et en 256 vraies couleurs sur 3 0

AM698 - Cindy Crawford 4

Slideshow d'images au format GIF 256 couleurs Grâce aux afficheurs fournis sur la disquette, vous pourrez voir les images en 16 niveaux de gris sur 1 2 / 1 3, en HAM sur 2 0 et en 256 vraies couleurs sur 3 0

Bon de Commande

Veuillez adresser ma commande à l'adresse suivante:

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

CP ..... Ville .....

Poys .....

Chèque ☐ Mandat ☐ CCP ☐ Swift ☐

Le règlement est adressé à l'ordre de DISKIMAGE - 210 rue du Fg St Martin - 75010 Paris

Signez ici s'il vous plait : .....

Conditions de vente 50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes Pour les produits de la Boutique vous vous référez au prix qui est indiqué

Les produits sont envoyés sous trois semaines Les chèques sont encaissés seulement lors de la livraison Si un produit est manquant la livraison sera effectuée pour ne pas retarder l'envoi Les produits ne sont pas repris Seuls les disquettes DEFECTUEUSES sont ECHANGEES

ATTENTION !

LA QUASI TOTALITE DES PRODUITS DE LA BOUTIQUE EST EN FRANCAIS LA QUASI TOTALITE DES PRODUITS DU DP N EST PAS TRADUITE

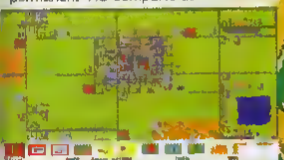
PC ATARI

Domaine Public & Shareware

- ATTENTION - stop - SORTIE PREVUE DU DP MAGAZINE N°9 EN JUILLET - stop -

PC967 C

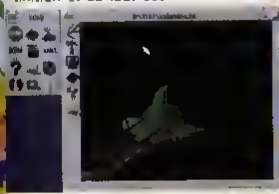
HOOSIER CITY v1 0 SPECULATOR. - EGA, VGA, Sound-Blaster supportée Hoosier City Assault of the Orcs est un jeu d'action et d'intrigue Traquez et mettez fin au règne du Dragon pour cela explorez de dangereuses cavernes profondes, là ou personne ne voudrait aller, le danger y est permanent HC comporte de nombreux



graphiques de bonne qualité EGA en haute résolution et une musique Sound-Blaster Ne vous laissez pas intimidez par les mutants ! SPECULATOR ressemble beaucoup à Sim-City Achetez des propriétés et contrôlez les différentes compagnies de la ville Vous jouez contre trois autres joueurs simulés par le micro Ce jeu entièrement Freeware vous donnera entière satisfaction tant du niveau des graphismes très fin et très colorés que de la facilité d utilisation

PC969 G

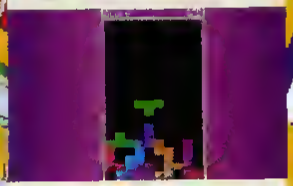
BCAD v1 0 -VGA SVGA (800X600), souris obligatoire
Encore un logiciel de CAO me direz vous! Hé bien oui, mais pas n'importe lequel En effet Bcad est très impressionnant par sa qualité, sa finition et surtout ses fonctionnalité



Vous dessinerez vos plans et objets en deux dimensions que vous sortirez ensuite sur une imprimante 9 aiguilles ou HP/Laserjet, Deskjet Les éléments de dessin sont les lignes, les arcs, cercles points et textes Pour chacun de ces éléments d autres options sont possibles comme la couleur et la taille etc... Les filtres d'exportation sont à la norme DXF, PCX et d'importation DXF Essayez le, il vous impressionnera.

PC982 C

ZENTRIS v1 62, VENDETTA v1 0 VGA pour Zentris, EGA et VGA pour VANDETTA.
ZENTRIS comme ne le cache pas son nom, est un tètris VGA On peut le



diriger à la souris les graphismes jolis, l'animation sans reproches le son simple mais suffisant, ce Tétris est d'un usage enfantin VENDETTA vous rappellera les rues de Sicile ou Italie

avec la maffia qui se cache partout Vous avez un flingue et devrez éliminer les indésirables dès qu'ils apparaissent, sinon c est vous qui irez au tapis Un jeu répétitif mais pas si evident que ça, il a le mérite d'être original

ST920 G

De belles images GIF de mannequins (7) - Tous modèles
Voici deux grandes images au format GIF d'une superbe inconnue que vous la reconnaissiez ou pas son souvenir hantera votre esprit GUESS1 GIF, GUESS2 GIF

ST926 G

Illustrations GIF de SF (2) - Tous modèles
Voici encore deux magnifiques images au format GIF du dessinateur Boris Vallejo Ces images que les amateurs de livres de fantastique et de science-fiction connaissent bien, sont tirées de monde oniriques peuples de de

monstres de dragons de guerriers bardés de cuir et d acier de femmes lascives BV05 BV06 En prime vous

trouverez une belle image GIF de dragon, DRAGON3, je n ose pas imaginer l'état du photomaton après la prise de vues

ST927 E

Modules Soundtracker (3) - Tous modèles
Des modules qui nous viennent de l'Amiga pour enrichir votre collection DEEMONS, DEPECH, DIG-THIS, HOT, HUMAN IRON

ST928 E

Modules Soundtracker (4) - Tous modèles
Des modules comme s'il en pleuvait ! En voici la liste : AREYOU BANANAS, CANT, CRYSTAL, DANGER PARANOIM

ST929 E

Atari Sound Archive (5) - Tous modèles
Encore un lot de digitalisations sonores 8 bits, utilisables avec BEEP, CLICK ou PLAY : LETMEOUT, LESTROCK MISSILE MONKEY, OHMYGOD, OHSHIT, OKIE, PEEWEE, PING, PINGPONG, PITY PRESTO, REAGAN, RISKY2 ROOSTER, RUBYAOUT, SCIFI, SCREAM, SEALION, SECRET, SEXYHI STOPIT STRENGTH SUPERIOR SYNCHIME SYNBONGO Vous avez dans le lot des bruits d'animaux, Bart Simpson et sa soeur, Peewee Hermann les Monty Pythons, et pas mal de petits sons idéaux pour CLICK et BEEP (sonorisation des touches et du système) - SOUNDS6 TOS

Pourquoi ne pas télécharger ? Mais oui c'est possible !

Tous les logiciels proposés ce mois -ci et naturellement aussi ceux des mois précédents sont téléchargeables avec le Minitel

3615 GEN4

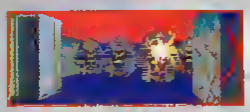
N'hésitez pas ! C'est la façon la plus rapide.
- Le logiciel Sapristi se trouve sur la disquette du magazine.
-Le cable pour télécharger coûte 95 F
Le kit complet comportant un cable et le logiciel Sapristi coûte 110 F port compris.

NOTRE ADRESSE	DISKIMAGE - 210, rue du Faubourg Saint-Martin - 75010 Paris - Métro Château Landon
NOS HORAIRES	Du Lundi au Vendredi de 13h30 à 14h30 & de 17h00 à 18h30 - Samedi de 14h00 à 17h00
NOTRE TELEPHONE	(1) 46 07 21 97 - à partir de 17 heures, sauf le Samedi & le Lundi ! Ce numéro n'est mis en place que pour repondre aux questions concernant vos commandes

THE CATACOMBS

ID SOFTWARE - jeux d'action - testé sur pc

Un domaine n'avait pas encore été traité dans Génération 4, celui du Domaine Public et du Shareware. Un oublie vite réparé avec l'un des produits de ID SOFTWARE.



Tout la monde se rappelle le fameux Wolfenstein 3D, et bien voici The Catacombs, un nouveau produit de chez ID Software. Dans The Catacombs vous êtes oppose a un terrible nécromancien du nom de Némesis. Vous jouez le rôle d'un jeune magicien frais émoulu de votre ecole de magie mais décide à supprimer le principale vecteur du mal de la région, Némésis. Pour vous défendre contre les créatures du necroman, vous disposez de trois types de sorts offensifs, la boule de feu simple, celle à répétition et celle multi-directionnelle. Vous pourrez récolter les deux derniers types dans les tableaux que vous traverserez. De même vous trouverez des potions qui permettent de revenir à 100% de vitalité. La majeur partie de ces objets seront cachés dans des passages secrets qu'il vous faudra découvrir.

Une fois trouvé, il vous suffira de tirer à l'endroit du passage pour l'ouvrir. Vous commencez votre aventure avec Abyss dans un cimetière. Vous rencontrerez toutes sortes de monstres et il vous faudra apprendre à les connaître, car chacun possède une résistance particulière. Pour passer d'un tableau à l'autre, il vous faudra trouver des clefs qui vous ouvriront les portes des niveaux.

De plus, au long de l'aventure, vous pourrez récolter cinq gemmes qui ont la faculté de detecter a l'avance les ennemis. Vous verrez les ennemis apparaître sur la boule qui se trouve en bas a droite de l'écran.

Le jeu est entièrement en 3D, et les deplacements sont tellement rapides et fluides que cele en est presque magique. Pour les adeptes, la qualité est la même que dans 3D Castle Wolfenstein. Vous pourrez jouer soit au clavier soit a la souris selon vos goûts personnels.

The Catacombs se compose de trois épisodes, Abyss, Apocalypse, et Armageddon. Vous pourrez vous procurer la version shareware de The Catacombs, Abysa a la Boutique Pressimage 210 rue du Faubourg Saint-Martin 75010 PARIS ou chez Softdisk France 16 bis quai Jean-Baptiste Clement 94140 ALFORTVILLE.

La version enregistree de The Catacomb Abyss est disponible chez Softdisk France au prix de 99 Frs de même que le lot composé de la version enregistrée plus les deux épisodes supplementaires inédits et non-shareware (Apocalypse et Armageddon) au prix de 149 Frs.

***AVIS :** La série des Catacombs est très agréable à jouer et possède un graphisme tout à fait correct pour un shareware. Les fans de 3D Castle Wolfenstein ne manqueront certainement pas d'y jouer. The Catacombs, un bon moment en perspective.*

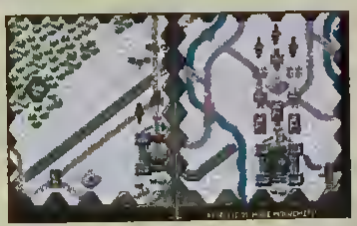
HISTORYLINE 1914-1918

TOUT A COMMENCE A SARAJEVO LE 28 JUIN 1914 AVEC L'ASSASSINAT DE L'ARCHIDUC FRANCOIS-FERDINAND...

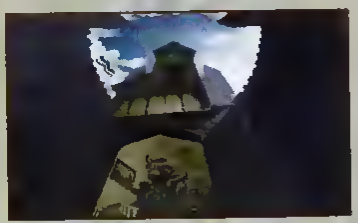
HISTORYLINE 1914-1918

HISTORYLINE 1914-1918 est un wargame relatant les évènements de la première guerre moudiale. Ce jeu se joue à un ou deux joueurs. Vous eudossez le rôle des alliés ou de l'armée allemande et vous surveillez le déploiement de vos troupes et les contre-attaques de l'ennemi grâce à une vue aérienne des combats.

Pour vaincre, il faudra teuir compte de nombreux facteurs tels que les chougements de saison, la qualité du terrain, le coutrôle des points stratégiques, tout eu planifiant bieu vos attaques. N'oubliez pas que l'objectif est de se mootrer toujours plus habile qne l'eunemi !



HISTORYLINE 1914-1918 reprend tous les faits historiques de l'époque, animés de magnifiques illustrations. Uo manuel très bien documenté et très complet vous servira de guide tout au long de vos missions.
Facile à jouer, HISTORYLINE 1914-1918 est un must pour tous les passionnés de jeux de stratégie et de simulations historiques. Des heures de jeu passionnantes en perspective !



"Sans conteste le meilleur wargame du moment"
Génération 4, 90%

"Vous craquerez complètement pour cette merveille"
Joystick

"Historyline est un excellent jeu" Tilt, 16/20

Disponible sur PC et AG en version française
En vente dans les FNAC
et les meilleurs points de vente

© 1992 by Blue Byte All rights reserved

3615 UBI

Distribué par
UBI SOFT 28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous Bois
Tel : (1) 48 57 65 52

NEWS

MEGAZINE

Fanzine, Radio, Télés, Salons...

VGA Fête ses 18 mois d'existence

Ram Burger : l'Émission radio des jeux Vidéo

Futur Éducatif

PC Fanzine

Retrouvez Génération 4 toutes les semaines dans Micro Ondes. ***Micro Ondes, l'émission Parisienne des Jeux Vidéo, tous les samedis de 15h30 à 17h00 sur* Radio Ici & Maintenant, 88.2 Mhz,** ***animée par Laurent Guerder et Stéphane Kauffman. Tous les samedis, la rédaction de Génération 4 et les animateurs de l'émission vous proposent les dernières news, pour être renseigné encore plus vite sur l'actualité des Jeux Vidéo. Des scoops, des reportages, des interviews exclusives, en avant-première le samedi de 15h30 à 17h00. Et bien sûr, vous retrouverez toutes ces news développées dans le prochain numéro de Génération 4.***

NICKY 2

NICKY REVIENT...

L'INVITÉE SURPRISE
l'Oie ! grâce à elle
NICKY pourra réaliser le rêve
de tout homme : voler dans les airs.

Vous vous êtes passionné
pour ce fabuleux
personnage dans le
premier épisode !
Il a à nouveau besoin
de vous, ne l'abandonnez pas !
Sans vous il n'a aucune
chance...
NICKY doit reprendre
du service afin d'anéantir
une puissance démoniaque
encore PLUS terrifiante
que dans la précédente
aventure...

Avec,
- PLUS de 40 monstres hyper délirants,
- PLUS de musique,
- PLUS d'effets spéciaux
- PLUS d'animations en cours de jeux
- PLUS de pièges : dalles-formes mobiles, blocs chutant, tapis roulant, tir en ciel, toboggans, blocs élévateurs,...

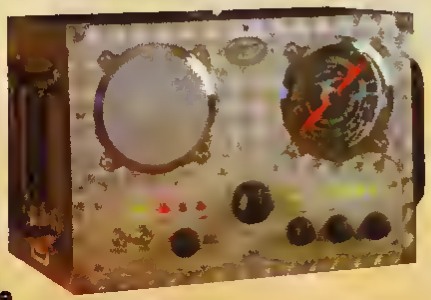
Des kilomètres d'aventure et de dépaysement !

MICROÏDE 56 Chemin de la Justice 92290 CHATENAY MALABRY Tél. (1) 46 32 24 35

CONCOURS WAR IN THE GULF

Participez au grand concours War In The Gulf organisé par Empire et Génération 4. Il suffit de répondre aux questions ci-dessous, sur carte postale exclusivement. La date de clôture du concours est fixée au 25 août 1993, le cachet de la poste faisant foi !

***1er prix :** une super radio, réplique excacte d'un modèle datant des années 30.*



***2ème au 10ème prix :** les trois jeux Team Yankee, Pacific Island et War In The Gulf au format désiré (Amiga, PC, ST)*
***+** des dizaines d'autres lots (T-Shirts, jeux...)*

GEN 4

empire

Renvoyez vos réponse à :
Génération4,
Coucours War In The Gulf,
19 rue Hégésipe-Moreau – 75018 PARIS

1) Qui a testé Team Yankee dans Génération 4 ?
a) Jean Delaite
b) Robert Manchini
c) Patrick André

2) En quelle année se déroule le jeu War In The Gulf ?
a) 1991
b) 1995
c) 2001

3) Combien de blindés pouvez-vous diriger dans le jeu Team Yankee 3 ?
a) 4
b) 8
c) 16

4) Sous quel autre nom est connue la compagnie Empire ?
a) Psygnosis
b) Global Software
c) Entertainment International

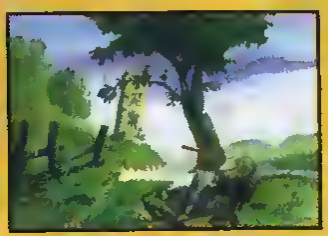
GEN 4 MULTIMEDIA

LES NEWS

PAGE 210 : une cartouche FMV pour PC, les premiers jeux parlants en français et les news sur CD-I et CD-Rom PC et Mac

DOSSIER INFOGRAMES

PAGE 218 : l'éditeur français se spécialise de plus en plus dans l'édition de produits CD, et plus particulièrement de jeux pour CD-I. Visite à Lyon pour découvrir 5 des prochains bits de la compagnie.

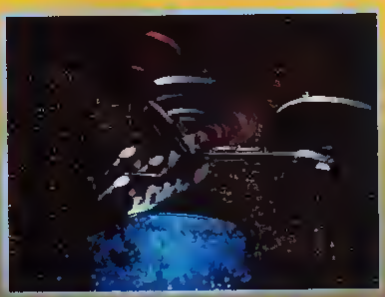


LES TESTS

: Inca CD-I
: Dune CD-Rom

LA REVOLUTION 3DO !

PAGE 222 : une nouvelle compagnie lance sur le marché la première console 32-bits CD de l'histoire du jeu vidéo, et provoque un ouragan dans le milieu. Analyse et découverte des premiers produits. Splendide !



CES DE CHICAGO

PAGE 243 : suite de notre dossier avec l'ensemble des jeux CD à venir, dont Seventh Guest 2...

CD-I FOR EVER

PAGE 230 : Philips contre-attaque avec le Full Motion Video ; la vidéo numérique !

Il voit des Gobliins partout

La sortie simultanée de Gobliins 1 et 2 sur CD sont deux surprises agréables qui vont permettre à de nombreux joueurs de s'occuper intelligemment pendant l'été (sortie des deux CD fin juin).

Le premier épisode vous permet de diriger trois mignons petits personnages dans des aventures loufoques pour sauver leur roi. Il devront resoudre bien des énigmes et vivre bien des aventures pour parvenir à leurs fins ! Toutes les musiques sont bien sûr de qualité CD audio et vous aurez même la surprise d'entendre la voix d'un narrateur vous conter les séquences entre certains écrans. Un produit adorable et interessant

Dans Gobliins 2, vous serez à la fois Fingus et Winkle, deux nouveaux petites creatures mignonnes qui devront utiliser conjointement les talents de l'un et de l'autre pour aller délivrer le fils du roi, prisonnier d'un horrible démon. Outre les musiques de qualite CD audio, vous aurez cette fois-ci tous les textes parles en français pour des heures de délires audio-visuel ! C'est drôle, superbe et passionnant. Bref, une reussite geniale et un produit digne du support laser ! ■

Bacchus & Comus

Pourquoi toujours parler de jeux alors que les Français ont bien d'autres pôles d'interêt, comme par exemple, je ne sais pas moi, le VIN. Comme par hasard, la societe EURO-CD lance sur CD-ROM le logiciel Bacchus & Comus.

Deuxième coup de veine, cela parle de vin. Vous avez acces, à partir de 50 préparations types de la cuisine française, a 1200 vins. De plus, pour chaque vin, vous trouverez des recettes orginales concoctées par Michel Husser.

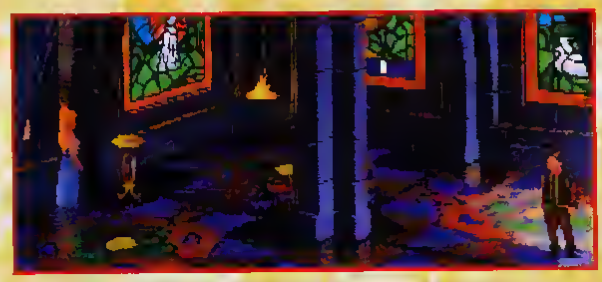
Le logiciel est classifie en fonction des différentes catégories

de préparations culinaires. Vous aurez ensuite une liste de vins divisée en trois fourchettes de prix. Alors pour ceux qui se posaient encore des questions sur quoi servir avec le vin, ou plutôt quel vin avec quoi, les horribles dilemmes sont résolus. Bacchus & Comus sort en juillet sur MAC et en septembre sur PC, le prix sera aux alentours de 500 Frs. ■

Kyrandia

PC-Virgin Games-386, VGA couleurs-touts cartes sons

Après le formidable succès du premier jeu d'aventure de l'équipe de Westwood Studios, nous retrouvons Brandon, le héros, sur support CD avec toutes les voix digitalisees. Pour ce produit encore, elles sont en anglais, mais le texte parle est en outre present en français à l'écran ce qui permet de ne nen manquer de l'intrigue ! En outre, certains pourront y voir un moyen de s'améliorer. Le jeu est toujours aussi agréable, avec des modifications cependant sur certaines animations des personnages pour que leurs attitudes correspondent un peu plus aux dialogues ! L'aventure féérique continue pour votre bonheur si vous ne connaissez pas le jeu. ■



Les supers gadgets de l'été dans Banzzaï et Supersonic

La casquette Jurassic Park et le frisbee Cool Spot, dans Banzzaï et Supersonic pour un été fun et torride !

Une casquette gratuite, cet été dans Banzzaï, le magazine de toutes les consoles Nintendo.

28 F

Tout simplement !

En vente le 15 juillet chez votre marchand de journaux

Un frisbee gratuit, cet été dans Supersonic, le magazine de toutes les consoles Sega.

25 F

Tout simplement !

En vente le 1er juillet chez votre marchand de journaux

Indiana Jones I The fate of Atlantis Talkie

PC-Lucas Arts-386, 1 Mo de Ram, VGa couleurs Toutes cartes sons.

Alors que le jeu micro continue de faire parler de lui, voici enfin la version CD de ce magnifique jeu d'aventure de la LucasArts. Si le produit reste exactement le même pour l'aventure en elle-même et les écrans de jeu, les voix digitalisées apportent enormément au produit, même si une fois encore, elles sont en Américain ! Chaque personnage possède une voix qui

colle parfaitement et celle d'Indy en particulier rappelle énormément celle d'Harrison Ford dans les films (pour ceux qui les ont vu en V O bien sûr). Les mouvements des personnages ont été revus pour correspondre au mieux aux dialogues. Un jeu qui méritait son adaptation sur CD et qui plongera le joueur dans des heures d'explorations dans des paysages audio-visuellement époustouflants. Après Loom et en attendant le délirant Day Of The Tentacle, Indy 4 Talkie enrichi intelligemment la logithèque CD. ■

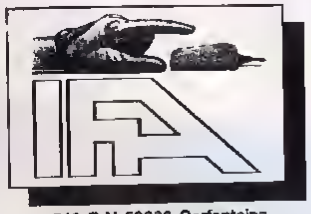
TéléTennis : un Succès Fou

Ceux qui ont suivi Rolland Garros sont peut-être tombé sur cette émission appelé Télé-Tennis, au cours de laquelle des téléspectateurs ont pu affronter en direct diverses personalités sur le

superbe jeu de Tennis sur CD-I, développé par Infogrames. L'audience de l'émission suffit à elle seul pour affirmer le succès de ce genre d'opération et ne doutons pas que nos écrans vont être envahi dans les mois prochains par d'autres jeux interactifs sur CD-I de ce type ! ■

La meilleure sélection de Logiciels Freewares et Sharewares

ATARI, AMIGA, Compatibles PC



549 R.N 59680 Cerfontaine

ATARI

DISQUETTE ST 07
COURS D'ASSEMBLEUR : Indispensable pour les débutants en assembleur. Première disquette d'une série de cours d'assembleur, entièrement rédigés en Français

DISQUETTE ST 19
COMPTABILITE DOMESTIQUE : une excellente comptabilité qui conviendra aussi bien à votre budget personnel qu'à un petit commerce

DISUQUETTE ST 318
OPUS : un très bon tableur en version Française.

DISQUETTE ST 322
LA VIE DU LAC : éducatif sur le vie des lacs et des rivières, réalisé à l'initiative de EDF, entièrement en Français et très interessant.

DISQUETTE ST339
INTRO CONCEPT : un excellent logiciel qui vous permettra de réaliser en quelques minutes vos propres intros et démos (images + sprites + musique + scrolling). Et en plus c'est un logiciel Français

DISQUETTE ST 423
CONJUGUE : un utilitaire en ecossaises qui vous aide à conjuguer la plupart des verbes de la langue Française. Avec cet utilitaire les fautes ne sont plus permises

DISQUETTE ST 525
SAGROTAN v4.26 : le toute dernière version de ce fabuleux antivirus, entièrement en Français.

DISQUETTE ST 544
LCK : logiciel de création de loader qui permet de réaliser sans aucune connaissances en programmation, des fichiers exécutables intégrant musique, scrolling, images, sprites et animations. Un excellent logiciel pour créer vos intros. Entièrement en Français.

DISQUETTE ST 563
EXODUS : un excellent jeu d'arcade aux graphismes très propres. Vous êtes aux commandes d'un petit avion et devez abattre tout ce que vous trouvez sur votre passage. Un must à posséder absolument.

DISQUETTE ST 577
JOCONDE : superbe logiciel de dessin compatible Degas. Certaines options de ce programme vous surprendront, telles la projection d'un bloc sur une figure géométrique, multiples déformations possibles, etc.. Certains logiciel commerciaux feraient bien de prendre exemple sur ce must du Domaine Public. Entièrement en Français.

DISQUETTE ST 585
BOOTBLOCK : un petit utilitaire bien pratique, qui permet d'installer un boot personnalisé et antivirus au démarrage de vos disquettes. Une excellente réalisation

DISQUETTE ST 589
OZONE : un exceptionnel jeu de plateformes bénéficiant de graphismes, d'animations et de musiques hors du commun pour un logiciel en Shareware. Ce logiciel surpasse largement certains jeux commerciaux.

DISQUETTE ST 592
LOBOTOMY INVADERS : voilà un jeu spécialement conçu pour les STE. Une adaptation du célèbre jeu Space Invaders, mais avec de nettes améliorations. Absolument délirant. Fonctionne unique sur STE équipés d'au moins un méga de mémoire

DISQUETTE ST 593
PILE UP : une bonne adaptation de Tétris. Exactement le mme type de jeu, mis à part que celui ci coûte beaucoup moins cher.

DISQUETTE ST 594
SAGA CASTLE : un très bon jeu d'échelles dont l'action se déroule dans un château. A vous d'en déjouer les multiples pièges plus diaboliques les un que les autres

AMIGA

DISQUETTE AM 629
CARNAGE : un excellent jeu de course de voiture vu de dessus. Très prenant.

DISQUETTE AM 630
THE LOST ORCREST : un excellent jeu de labyrinthe dans le style du célèbre Gauntlet.

DISQUETTE AM 631
CRAVE : jeu de bataille de char dans lequel 2 joueurs s'affrontent.

DISQUETTE AM 632
PAINT BOX v1.0 : un excellent petit logiciel de coloriage pour les enfants, facile à utiliser

DISQUETTE AM 633
ATOM SMASHER : surperbe jeu dans lequel vous devez vous débarasser de vos ennemis en les écrasant avec des blocs de pierre. Très bonne réalisation, fourni avec un éditeur de tableaux. Un must

DISQUETTE AM 634
CHARLIE CHIMP : un très bon jeu de plateformes dans lequel vous incarnez un singe qui doit colorier toutes les cases en évitant les attaques de ses nombreux ennemis. Superbe.

DISQUETTE AM 637
CASTLE KUMQUAT : un excellent jeu d'avenrure action à posséder absolument

DISQUETTE AM 640 ###
VIRUS CHECKER v6.2 : la dernière version de ce très bon antivirus, à l'heure où nous écrivons ces lignes

DISQUETTE AM 641 ###
VIRUS Z v2.23 : excellent antivirus capable d'éliminer plus de 200 virus connus

DISQUETTE AM 642
LEXESS : une très bonne adaptation du jeu du Pendu, dommage que ce soit en Anglais

DISQUETTE AM 643
A BACKUP v1.6 : utilitaire de backup de disk dur

DISQUETTE AM 644
BOOT BLOCK UTILITIES : collection d'utilitaires qui vous permettront de personnaliser vos boot block avec images, musique, logos, etc. .

DISQUETTE AM 645
GIGER TETRIS : une excellente adaptation du célèbre Tétris. Attention celui-ci ne fonctionne que sur A1220 et A4000.

DISQUETTE AM 646
SPACE INVADERS : collection de jeux de tir. Attention ça ne fonctionne pas sur les machines équipées du Kickstart 1.3.

Comp. PC

DISQUETTE PC 034
FAMILY TREE ETC : Logiciel de généalogie très complet, en Français et accompagné d'une documentation importante et claire

DISQUETTE PC 062
GENEALOGIE à 40 : un remarquable logiciel de généalogie qui vous permettra une bonne gestion de votre arbre. Ce logiciel a l'avantage d'être complètement en Français. A ne manquer sous aucun prétexte

DISQUETTE PC 090
MEMO COMPTES : programme de gestion de budget familial, simple et efficace. Ce logiciel ne necessite aucune connaissance en informatique si ce n'est d'allumer votre ordinateur. Logiciel en Francais

DISQUETTE PC 112
LEO : logiciel éducatif qui permettra à vos enfants d'apprendre ou de réviser leurs tables de multiplication. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 116
SPIROIDE : voilà un jeu franchement superbe à mi-chemin entre le jeu de l'oie et le Trivial Pursuit. Entièrement en Français, ce qui ne gâche rien. Un Must

DISQUETTE PC 148
MICRO GRILLE 2 : logiciel qui vous permettra de créer et résoudre des problèmes de mots croisés. Une excellente réalisation entièrement en Français.

DISQUETTE PC 566
LE PENDU : une excellente version VGA du célèbre jeu du pendu, réalisée par un de nos fidèles collaborateurs. Logiciel Français.

DISQUETTE PC 421
FRAHCE : c'est un programme de géographie française pouvant servir aux élèves d'écoles primaires CM1 ou CM2, mais aussi aux collégiens 6ème et 5ème. Supporte la souris. EGA ou VGA

DISQUETTE PC 423
WUNDER BOOK v1.0 : ce jeu éducatif apprend aux enfants de 3 à 10 ans à reconnaître les formes et les mots et à associer le nom d'un objet à sa représentation. Les jeux avec les mots sont en quatres langues, dont le français. EGA ou VGA.

DISQUETTE PC 427
ANGLAIS Version 3.20 : On l'annonce déjà comme le meilleur des logiciels éducatifs en Shareware, d'un concept très original, un prof très ironique vous guidera au cours de vos tests. Ainsi il réagira à votre travail suivant vos erreurs. Avec un tel prof, vous allez faire de fabuleux progrès en Anglais, de toute façon vous n'aurez pas le choix... Superbe. Version libre assez. Entièrement en Français

DISQUETTE PC 458
RAPHAEL : logiciel de dessin écrit en Turbo Pascal, offrant des options très pratiques qui permettent de réaliser des animations du style dessin animé. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 463
DOMUS : logiciel d'aide à la gestion de budget familial, pratique et simple d'emploi ce logiciel malgré son jeune âge a déjà fait l'objet de plusieurs articles dans la presse informatique. Notre avis : Une excellente réalisation Française. Comme c'est facile de travailler avec un logiciel rédigé dans sa langue maternelle

DISQUETTE PC 605
OXYD : un excellent jeu de réflexion entièrement en Français, dans lequel vous pourrez découvrir les 10 premiers niveaux, mais pour accéder aux 190 niveaux suivants vous devrez acheter le livre d'Oxyd auprès de IFA, au prix de 199 Frs. Fonctionne en EGA, HGC et VGA mais nécessite 600 Ko de mémoire libre

Et des milliers d'autres logiciels sur catalogue .

6 disquettes commandées = la 7ème gratuite

Si votre commande dépasse 300 Frs, vous recevrez en cadeau le T-Shirt du club IFA.

Bon de Commande à retourner à IFA, 549 Route Nationale 59680 Cerfontaine (Tel : 27-65-58-11)

Je commande :

.....

.....

.....

Disquettes Domaine Public Atari ST et Comp. PC : 33 Frs pièce
Disquettes Domaine Public Amiga : 25 Frs pièce
6 disquettes commandées = le 7ème gratuite
Frais de port disquettes Domaine Public : 25 Frs par commande

Règlement :
O Chèque O Mandat O Contre remboursement (ajouter 40 Frs)

Gen4 Juil

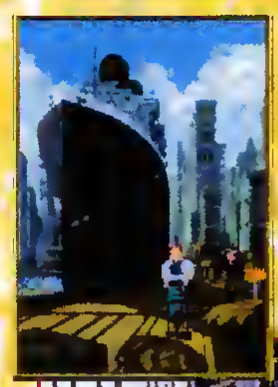
Je désire recevoir :
Le catalogue des meilleurs logiciels Domaine Public et Sharewares (contre 10Frs en timbres)
pour O Atari O PC et Comp O Amiga O Macintosh

Le logiciel de téléchargement (contre 10Frs en timbres) :
MOON 3615 GRATICIEL . O Atari O PC et Comp. O Macintosh O Amiga
QUICKER 3615 IFA O Atari O PC et Comp O Macintosh

O Le câble de téléchargement à 75 Frs
O Le catalogue Matériel et Consommables (contre 10 Frs en timbres)

Nom ..... Prénom .....
Rue .....
Code Postal ..... Ville .....

Laura Bow 2



PC–Sierra On Line–386, 2 Mo de Ram, VGA couleurs–toutes cartes sons

Il fsut bien avouer qu'il ne manquait qu'une chose à notre brave détective de charme pour être définitivement dans la course : une voix. Sierra s'en est occupé avec brio et vous allez pouvoir vivre son enquête policiere dans les années 30 sur la disparition et les meurtres qui entourent la mysténeuse dague d'Amon Ra ! Il faudra interroger de nombreux personnages pour comprendre un peu ce qui se passe et vous aurez ainsi l'occasion d'entendre les dizaines de voix digitalisees qui correspondent à chacun. A chaque fois, vous verrez dans une petite bulle la tête de la personne qui parle, les lévres bougeant de façon synchronisee avec les paroles émises. Plusieurs voix "off" décriront aussi certains objets, lieux et situations, faisant veritablement penser à un narrateur dans un film. Superbe mais une fois encore, uniquement en anglais et donc assez astreignant ! ■

Les Fables d'Escope II

Philips nous présente les fables d'Esope sur support CDI, plus connues en France sous la forme des fables de Jean de la Fontaine. Douze merveilleuses histoires qui possedent toutes une morale et une animation spécifique de fin.
Les enfants pourront aussi jouer avec 36 puzzles. La narration est de Michel Ellias et la musique de Ron Carter. Le produit est vraiment superbement réalisé et même les adultes redécouvriront avec plaisir ce produit ludique ■

PC PRATIQUE

80 PAGES
de conseils et d'informtions pour mieux comprendre et utiliser votre PC.

INITIATION
au Dos et à Windows

MATERIEL
Comment et pourquoi choisir tel ou tel périphérique ?
Le PC décortiqué.
Les 500 conseils pour utiliser efficacement votre PC.

LOGICIELS
Configurez Dos et Windows selon vos besoins.
Applications pratiques des technologies aux noms barbares.

TRUCS & ASTUCES
12 pages pour gagner du temps et optimiser vos applications.

En vente le 25 juillet chez votre marchand de journaux

Prix : 34 F - 80 pages

Hors série de Génération PC

Hors-série «Spécial Pratique»

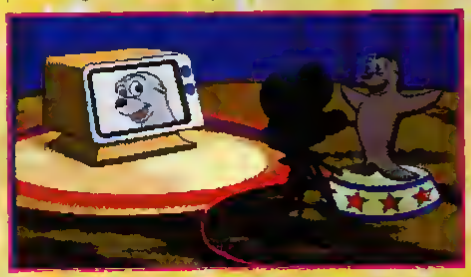
Le PC enfin accessible à tous !

Apple Power CD

A l'occasion de la sortie du PowerCD d'Apple, vous aurez la joie de découvrir, joint au PowerCD un CD pack contenant quatre CD-ROM. Tout d'abord, Beethoven la 9ème Symphonie qui est une visite interactive de la 9eme, mais vous pourrez également écouter l'intégrale de la Symphonie. Le Panorama de L'Art Occidental contient des milliers de photographies d'oeuvres commentées et indexées. Language Learning With Astenx, vous propose d'apprendre l'anglais en compagnie de notre fameux gaulois. Le Top 99 contient le catalogue des meilleurs titres CR-ROM sur Macintosh distribues par Euro-CD. Profitez de l'offre tant qu'elle est valable.

Les aventures de Sandy au cirque

Sur CDI, Philipa nous invite à participer aux aventures du cirque de Sandy, le petit phoque. Les enfants pourront creer les aventures de Sandy et le suivre à travers plein de jeux et d'histoires differents. Ils disposeront egalement d'une aide vocale au cours des jeux.
C'est adorable et entierement en français bien sûr pour un produit mignon et amusant qui ravira tous les enfants ! ■



GuySpy (Mac)

MAC-Resdysoft-Mac 2 ou LC couleurs minimum Systems 6 ou 7

Après une version PC quasiment identique à la version floppy, c'est sur Macintosh que debarque l'agent secret Guyspy de Readysoft. Rien de veritablement nouveau et une fenêtre de jeu vraiment minuscule nous laisse perplexes sur l'intérêt du CD Rom là dedans ! ■

Battle Chess CD-Rom Enhanced

PC-Interplay-386 SX, SVGA couleur, 2 Mo de Ram-toutes cartes sons

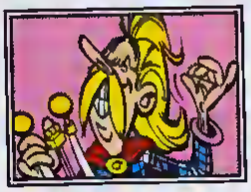
Les jeux d'échecs sont depuis très longtemps présents sur micro mais Battle Chess d'Interplay, sorti il y a déjà quelques années, possédait l'originalité d'offrir des figurines animées qui se deplaçaient et surtout se battaient lors de la prise d'une pièce adverse !
Depuis, de nombreux jeux d'échecs animés de ce genre sont apparus mais voici l'original adapté sur CD Rom dans une version en Super VGA 256 couleurs.
Avec une résolution de 640X480, on arrive à une qualité et à une finesse dans les graphismes et les animations incroyables. En plus, des voix, des musiques et des bruitages de qualités CD accompagnent les parties, donnant au produit une finition définitivement réussie. Il n'en reste pas moins vrai qu'au bout de quelques parties, on a fait le tour de ces innovations et le jeu devient long et monotone ! ■

DISTRIBUE PAR P.S. - 150 boulevard Haussman - 75008 Paris - Tél. : 33 (1) 40 [illegible] 47 47

INFOGRAMES CD-I

La compagnie Lyonnaise est, on le sait, leader en France pour les développements de produits sur le CD-I. Après avoir sorti l'excellent Open Tennis, elle est en train de préparer toute une série de nouveaux titres, plus prometteurs les uns que les autres. Un voyage dans la vallée de la Saône s'imposait donc pour faire part des prochaines productions sur la machine CD Rom Philips.

Astérix

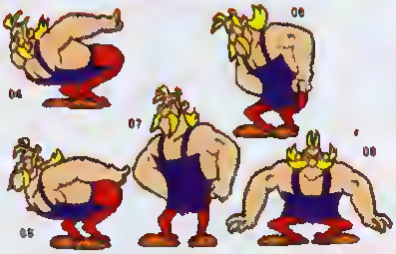


Avant que le ciel ne nous tombe sur la tête, Asterix permet de nous familiariser avec nos ancêtres, les irréductibles Gaulois
Asterix, Obélix, Idéfix et nous en passons des plus typiques, sont autant de personnages connus et reconnus dans le monde entier. Les dessins de maître Uderzo et les textes desopilants de Goscinny ont franchi les âges sans prendre une seule ride. Le passage sur support informatique s'est effectué avec le même brio
Astérix, le jeu, propose à toute la famille de se retrouver devant leur téléviseur pour vivre des aventures inoubliables. Le logiciel se présente comme un jeu de l'oie où chaque case donne un aperçu d'une tranche de vie de nos braves heros. Les quatre participants vont tour à tour lancer un dé (simulé par le programme) et avancer leur pion.

Les premières cases sont des pièges qui réservent quelques surprises. Ces dernières donnent lieu à de petites animations à l'instar d'une trappe qui s'ouvre sous les "pieds" du pion. Certaines permettent de participer à des jeux d'action. Enfin, d'autres remplissent la besace du joueur de produits locaux, l'un des buts du jeu.

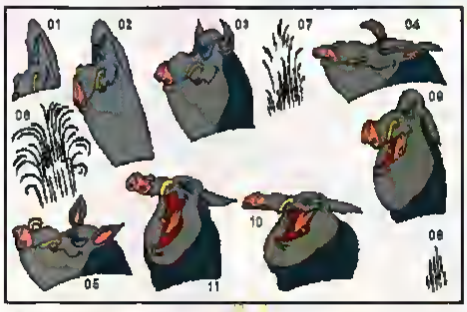
De temps en temps, des personnages illustres, à l'instar de Panoramix, se dessinent à l'écran pour donner de précieux conseils aux joueurs ou tout simplement pour rechercher un peu de compagnie.

Pour rester fidèle à l'œuvre originale, les graphismes et les animations de ce titre ont été confiés au studio Uderzo. On retrouve toutes les techniques utilisées lors de la production



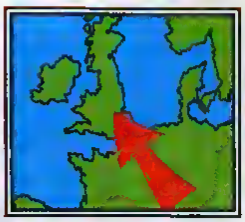
Une minute de 3615 pour une minute de 3615 GEN4,
c'est 3615 GEN4 qui te fait faire des économies !

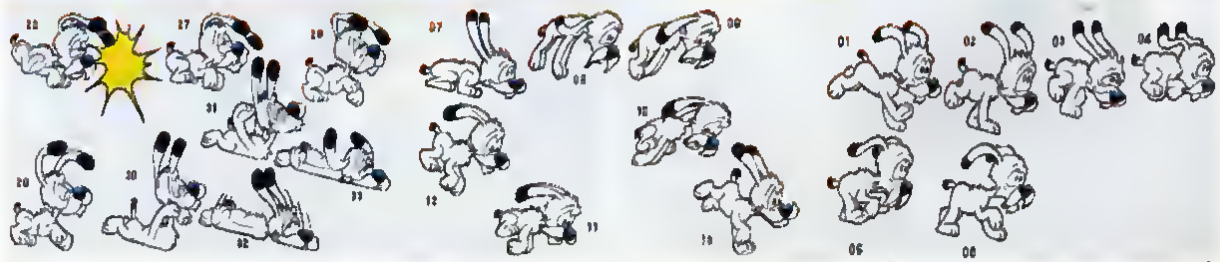
d'un dessin animé. Les personnages et les décors sont tout d'abord tracés "au trait", image par image. Pour gagner en place mémoire et donc en travail, il est parfois nécessaire de découper un personnage en plusieurs morceaux pour



décomposer telle ou telle action (une tête peut rester en place alors que le reste du corps s'agite et inversement). Ensuite, les ébauches sont scannées en niveaux de gris pour subir les dernières retouches sur support informatique. On élimine ainsi, par effet de lissage, l'aspect "pixelisé" des images.

L'étape suivante consiste à colorier les dessins et à les synchroniser avec les échantillons sonores.
Dans son état actuel, le jeu Astérix semble très plaisant. La version définitive que nous pourrons découvrir vers la fin de l'année devrait combler tous les amateurs des gentils gaulois.





Shaolin Road

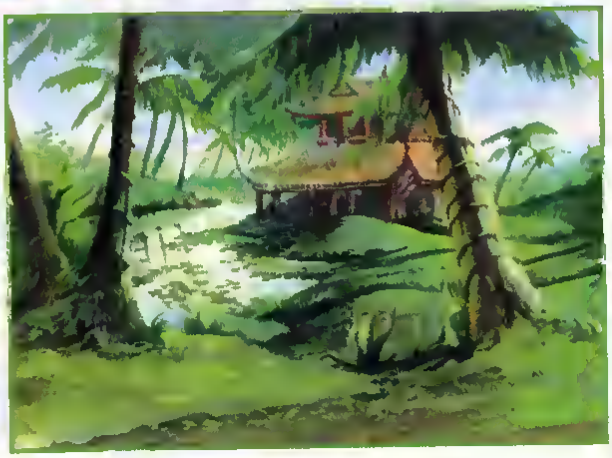
La Chine est une terre de légendes. La société Infogrames nous propose une découverte de ce fabuleux pays au travers d'une aventure haute en couleurs.
En Chine l'usage des armes était jadis réservé aux castes nobiliaires. Le peuple quant à lui devait se contenter d'outils et de ses propres mains pour défendre ses biens.
Les techniques de combats mises en œuvre par ces derniers ont d'ailleurs donné naissance aux arts martiaux. Les temples chinois sont aussi devenus de véritables écoles de sagesse, de savoir, et d'enseignement de ces arts mystiques. Le temple de Shaolin reste dans les mémoires comme le berceau de tous les arts martiaux.

Le titre Shaolin's Road nous plonge dans cet univers. Votre père, un vénérable guerrier qui s'est retiré des rangs pour cultiver sa terre, garde un trésor qu'il vous destine : son épée. En s'abattant sur le paisible foyer, les fils de la foudre ne laissent derrière eux que des cendres. L'épée, elle, a disparue. Pour éteindre le feu qui brûle en vous, vous allez partir sur les routes de Shaolin.

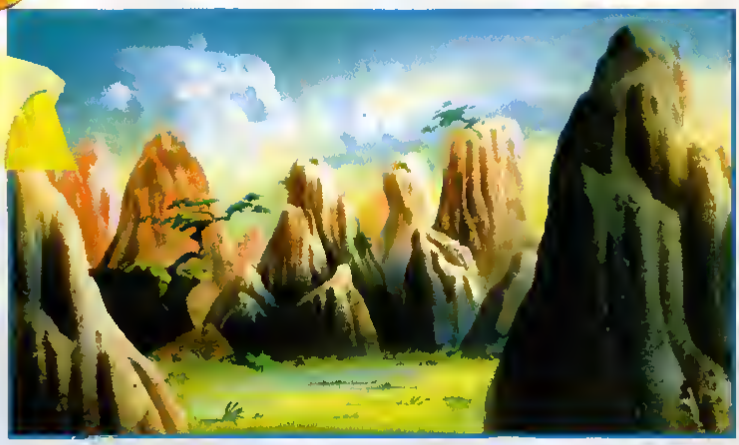
L'aventure évolue à l'instar d'un dessin animé interactif. Le héros effectue directement ses déplacements et ses actions à l'écran. Les rencontres avec de nombreux personnages sont criantes de vérités. Les dialogues, utilisant de véritables voix renforcent encore le réalisme.

Pour parvenir à venger son père, le jeune aventurier doit parcourir le pays de long en large. En visitant les nombreux temples, le joueur peut acquérir la sagesse et une parfaite maîtrise de son corps, des éléments qui lui seront indispensables pour venir à bout des fils de la foudre.
De nombreuses énigmes et jeux d'action viennent apporter une touche supplémentaire a ce tableau deja somptueux.

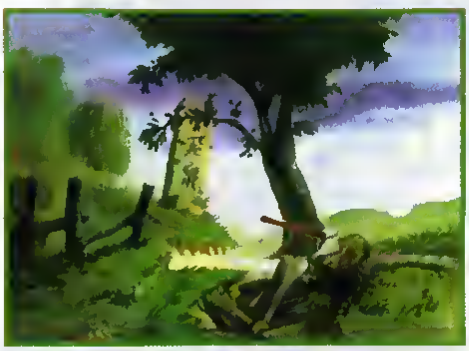
Côté réalisation, Shaolin's Road transcende le visage des titres que nous avons l'habitude de côtoyer. L'aspect graphique, avec des planches entièrement réalisées dans un

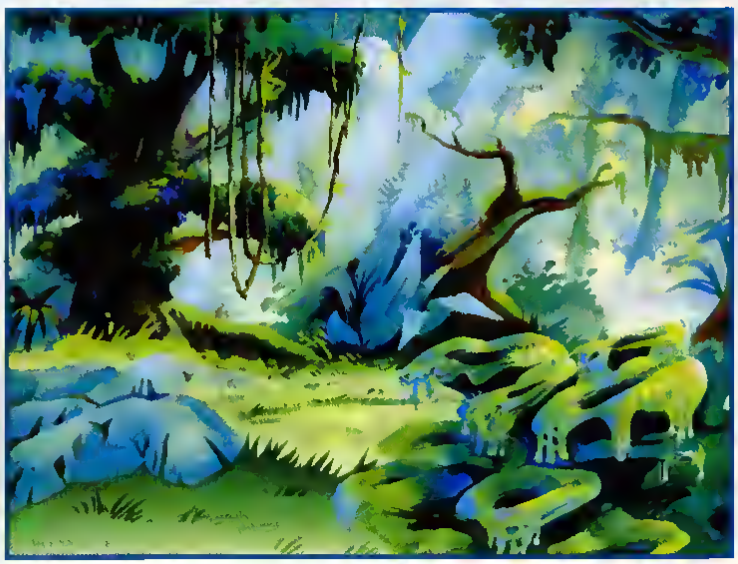


3614 G4*G4, c'est l'accès 3614 su 3615 GEN4. Pour l'utiliser, il te faut une BAL, et des crédits que tu auras accumulés en 3615.



studio spécialisé dans le dessin animé, est tout simplement superbe. Le contexte sonore, composé à partir de musiques traditionnelles nous emporte littéralement dans un autre monde. Le produit est également parfaitement adapté au support CD-I, un juste dosage d'interventions de la part du joueur et une réalisation exemplaire pour un plaisir maximum. Le titre Shaolin's Road est annoncé pour les fêtes de fin d'année.





Marco Polo

La maison d'édition Infogrames signe avec Marco Polo l'un des titre les plus prometteur annoncé sur CD-I. Il ne s'agit certes pas d'un logiciel vitrine tspageur mais d'un jeu de stratégie sage et redoutable de sagacité

De tous les aventuners, Marco Polo est l'un des plus célèbres Son périple en Terre Orientale a marqué les esprits de nombreuses générations. A sa bravoure nous devons ajouter une grande diplomatie et un caractère de stratège averti.

Le logiciel Marco Polo nous permettra, lorsque le titre sortira en décembre, de revivre cette majestueuse saga en marchant sur les traces laissées par le Vénitien.

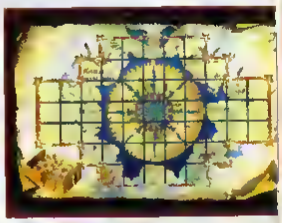
Le programme autorise jusqu'à quatre participants. Chaque aventurier debute le jeu avec quelques pieces dans sa bourse. Dans un premier temps il doit acheter une caravane composée de chameaux et eventuellement d'hommes d'armes pour la proteger Il convient ensuite de définir un "ordre de marche" Cette opération s'avere utile lors des attaques du convoi pour savoir si telle où telle partie de la caravane est effectivement protégée.

Dans en second temps, le joueur entre dans la ville pour effectuer ses premiers achats. Dans le souk local le personnage peut acquenr de nombreux biens. Il en existe six catégones, du tissu aux armes en passant par les objets de valeurs. Au sein de chaque type de marchandise le programme en propose de nombreuses varietés.

Dans la cité il est egalement possible de rencontrer d'importants personnages qui, à défaut de renseignements confieront aux joueurs des missions de confiances Mais attention, le fart d'accepter de servir le camp de l'empereur Mongol peut à jamais vous fermer d'autres portes et inversement Quelle que soit la direction prise, il est cependant possible de se forger une solide réputation et ainsi d'obtenir des missions de plus en plus perilleuses.

Ce qui se remarque avant tout en posant le regard sur ce titre est la qualité de ses graphismes Pour donner au jeu un tel cachet l'équipe d'IWP (la branche de la société Infogrames spécialisée dans la gamme de

Sur le 3615 GEN4, quand tu passes une minutes
en 3615, tu gagnes une minute en 3614.
Et le 3614, c'est jusqu a 10 fois moins cher !



produits multimédia) a fait appel au talent de la miniaturiste Florence MAGNIN. Le résultat est sans commune mesure

Pour parfaire ce tableau, de nombreuses scènes tirees du feuilleton télévisé Marco Polo sont projetées sur une partie de l'ecran pour marquer les grands moments du jeu.
Au fil des parties, le joueur devrait se fondre littéralement dans le paysage en oubliant presque le but de sa mission, battre par la notoriété les autres participants Marco Polo n'est pas sans rappeler la richesse d'œuvres comme Pirates ou Elite avec en plus une grande simplicite de jeu. Voici en tous les cas un titre qui devrait rassembler toute la famille devant un téléviseur pour de longues et chaleureuses parties de plaisirs partages.

The Mystery of Kether

La planète Kether est sur le point de dévoiler tous ses charmes Sous une robe d'aventure le titre laisse la place à de fantastiques scènes d'action.
A bord d'un vaisseau galactique, un pilote doit se frayer un passage au travers de paysages constellés de météorites et autres objets en trois dimensions. Visuellement, Kether est très impressionnant avec une animation fluide à souhait et de belles images de synthèse. De petits jeux de réflexions en fin de stage et des voix numerisées rajoutent également à l'intérêt du jeu.

Big Bang Show

Basé sur le jeu POP-UP, ce petit jeu d'arcade permet au joueur de se creuser les méninges afin d'éviter à une petite boule de sombrer dans les limbes stellaires.
Le but du jeu consiste a guider une petite boule au travers de tableaux de plus en plus alambiqués. Les décors sont constitués de plates-formes sur lesquelles la belle rebondit. De temps en temps des bonus permettent par exemple de sauter plus haut ou des dalles disparaissent dès que la boule s'y pose. Le jeu est en lui-même très simple.
Pour pimenter le tout, la version CD-I dispose d'un petit plus. Un professeur un peu fou vient tenir compagnie au joueur pour lui donner des conseils ou lui poser des questions. Le résultat semble assez lumineux même si le bon vieux Pop-Up n'a jamais brillé outre mesure.

CENTURY SOFT

VOTRE JEU 48 H CHRONO EN ✆

☞ 70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE EN CADEAU UNE DEMO
SPEAR OF DESTINY GOAL
LEGEND VALOUR SENSIBLE SOCCER

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

ATARI — AMIGA

	ST	AM		ST	AM
3D CONSTRUCTION kit 2	409	389	HOOK vf 1 mo	289	289
3D MASTER GOLF	289	289	INDY 4 aventure	ND	349
AGE	289	289	INTER RUGBY challenge	269	269
AIRBUS A320 émulat vf	329	329	INTER SPORT challenge	249	249
ALIEN 3	ND	279	ISHAR 2	289	289
ANCIEN ART OF WAR	329	329	JIM POWER	269	289
ANOTHER WORLD	249	249	JOE & MAC	ND	249
APOCALYPSE	ND	249	JOHN BARNES FOOT	239	239
AQUATIC GAMES	ND	189	K.G.B. vf	ND	289
ARABIAN NIGHTS	249	249	KNIGHTS OF THE SKY	289	289
ASSASSIN	ND	279	L'ARME FATALE 3	220	220
A TRAIN	ND	249	LAST NINJA 3	239	239
B A T 2	329	329	LEGEND of kyrandia vf	ND	289
B 17 flying fortress	369	389	LEGEND of valour vf	ND	329
BC KID	ND	249	LEMMINGS double pack	249	289
BART VS THE WORLD	259	259	LEMMINGS 2	249	249
BATTLE ISLE	ND	289	LION HEART	ND	249
BEST OF THE BEST	289	289	LOST VIKINGS	249	249
BILL & TOMATO	ND	249	LOTUS TURBO 3	220	220
BILLARD AMERICAIN	289	289	M1 TANK PLATOON vf	289	289
BODY BLOWS	ND	249	MC DONALD LAND	249	249
BONANZO BROS	220	220	MEGA TWINS	220	220
CAESAR	319	319	NICKY BOOM 2	289	289
CAMPAIGN	339	339	NIGEL MANSELL	249	249
CANIONA STRIKER	199	199	NO SECOND PRIZE	249	249
CAPTAIN PLANET	220	220	OUT RUN EUROPA	189	189
CARL LEWIS challenge	239	239	PACIFIC ISLANDS	289	289
CHAOS ENGINE	289	249	PERFECT GENERAL vf	ND	329
CHESS CHAMPION 2175	289	289	PINBALL FANTASIES	ND	249
CHUCK ROCK junior	ND	249	POPULOUS 2	249	289
CIVILIZATION	289	289	PREMIERE	ND	249
COHORT ROME 2	319	319	PUSHOVER	249	249
COMBAT AIR PATROL	ND	279	RACE DRIVIN	220	239
COOL WORLD	249	289	RAILROAD TYCOON vf	289	289
CRAZY CARS 3	220	220	REACH for the skies	289	289
CURSE of enchantia vf	ND	289	RED ZONE	ND	189
D DAY	329	329	RISKY WOODS	249	249
DESERT STRIKE	ND	249	ROME vf	ND	289
DOMINIUM	289	289	SECRET monkey isla 2 vf	ND	389
DOODLE BUG	249	249	SENSIBLE SOCCER 93	249	249
DUNE 2 vf	ND	339	SILENT SERVICE 2 1 mo	339	329
DUNGEON + CHAOS	299	289	SIM EARTH vf	ND	289
DYNABLASTER	249	249	SLEEPWALKER	289	249
ENTITY	ND	289	SPACE QUEST IV	ND	289
EPIC 1 mo	259	259	STREET FIGHTER 2 1 mo	220	220
EYE OF THE BEHOLDER 2	ND	289	SUPER CAULDRON	249	289
F 1 GRAND PRIX	289	289	SUPERFROG	ND	220
F 15 STRIKE EAGLE 2	289	289	SUPER sport challenge	ND	289
F 19 STEALTH FIGHTER	289	289	SYNDICATE	ND	279
FIRE & ICE	220	220	THE MANAGER vf	ND	279
FLASHBACK	ND	289	THE SHORTGREY vf	289	289
FLIGHT OF THE INTRUDER	289	289	TRANSARTICA vf	279	279
FORT APACHE	289	289	TRODDLERS	ND	249
GENESIA	289	289	UNIVERSAL MONSTERS	289	249
GOAL	ND	289	VIDEO KID	189	189
GOBLIINS 2	279	279	VROOM + great courts 2	289	249
GUNSHIP 2000	ND	299	VROOM multiplayer	199	ND
GUY ROUX manager vf	289	289	WAR IN THE GULF	289	289
GUY SPY	299	289	WEEN prophecy vf	289	289
HARLEQUIN	220	ND	WHEN 2 worlds war	319	319
HARRIER ASSAULT	339	339	WING COMMANDER	ND	289
HERO QUEST 2	249	249	WWF 2 super stars 1 mo	220	249
HISTORY LINE vf	ND	349	ZOOL	ND	249

EXTENSION 512 K ATARI STE / AMIGA 299 F

PROMO

STORMBALL st/am	99
BAD COMPANY st	99
DARK CENTURY st	99
AWESOME st	99
EUROPEAN championship st	99
DREAM TEAM am	159
INDY 4 arcade ste /am	99
WAR ZONE st	99

COMPILATIONS ST/ AM

FANTASTIC WORLDS — REALMS / PIRATES / POPULOUS / MEGALOMANIA / WONDERLAND	369
MAITRES aventure — MAUPITI ISLAND / LES VOYAGEURS DU TEMPS / OPERATION STEALTH	289
FUN RADIO 2 — KICK OFF 2/SPEEDBALL 2/ GP 500 / GREAT COURTS 2 / TOUR GOLF	289
PLANETE AVENTURE 2 — SECRET MONKEY st 1 mo / LOOM / POPULOUS / EXPLORA 2	359
STRATEGY MASTER — HUNTER/ DEUTEROS/POPULOUS / SPIRIT EXCALIBUR/ CHESSPLAY	319
SUPER FIGHTER — FINAL FIGHT/PITFIGHTER/ WWF	239
FUN RADIO 3 — BATTLE BRITAIN / SECRET MONKEY / INDY 3 AVENTURE /BATTLE 1942	359
FOX COLLECTION — BABY JO / AVENTURES DE MOKTAR / BLUES BROTHERS/ MONTY PYTHONS	329
GREATEST am — DUNE/ LURE TEMPTRESS /SNOOKER	319
KINGS ADVENTURE — FASCINATION/PARGON//DOMINIUM	289
STRATEGIES — DOMINIUM/REALMS/OPERA STEALTH	299
SUPERSTARS am — SHADOW WARRIOR/ TOTAL RECALL / GOLDEN AXE / SUPER OFF ROAD	269
MONSTER PACK — INFESTATION/NITRO/SHADOW BEAST	189
UNIVERSE — NICKY BOOM / DOMINIUM / SUPERSKI 2 / GRAND PRIX 500	299
NRJ 4 — PRINCE PERSIA / TEAM SUZUKI / BARBARIAN 2/ TENNIS CUP/ SWAP	289
JPP PAPIN — KICK OFF 2/INTER SOCCER CHALLENGE / MANCHESTER UNITED / CHAMPIONSHIP	289

DISKS 3"1/2 PAR 100
DS/DD 3F00 pièce
HD/DD 5F00 pièce

PC COMPATIBLES

SOUND MASTER
Compatible ADLIB 490F

SOUND BLASTER
Vers 2 deluxe 890F
Vers PRO 2 deluxe 1390F
Vers 16 ASP 1990F

Nouveau prix !!!
LECTEUR CD ROM
+ CD gratuit
1990F

PACK PROMO
sound blaster PRO 2
+ lecteur CD ROM
+ CD gratuit
2990F

SCANNER 256 1390F
256 niveaux de gris
logiciel de retouche vf

3D CONSTRUCTION kit 2	409
ACE OF THE PACIFIC vf	349
A.G.E vf	339
AIRBUS A320 vf	349
AIR FORCE commander	349
ALONE IN THE DARK vf	389
AMAZONE	349
ANCIEN ART OF WAR	329
A.T.A.C	289
A TRAIN vf	329
B 17 flying fortress	369
B A T 2 vf	349
BATTLECHESS 4000	329
BATTLE ISLE	289
BEST OF THE BEST	289
BETRAYAL at krondor	369
BILLARD AMERICAIN	289
BLUE FORCE	289
CAESAR	339
CAMPAIGN	289
CARL LEWIS challenge	289
CARS & DRIVERS	289
CARRIER AT WARS	289
CASTLES 2	289
CHESSMASTER 3000	289
CIRCO HEAT vf	249
CIVILIZATION vf	329
COHORT ROME 2 vf	289
COMANCHE 4 mo	349
COMANCHE scenario	199
COMMAND HQ	289
COMPLETE CHESS	289
CONTRAPTIONS	199
CRAZY CARS 3	289
CROISIERE CADAVRE vf	289
CRUSADER dark savant	389
CURSE of enchantia vf	329
D-DAY	389
D GENERATION	289
DARK SEED vf	289
DAUGHTER serpents vf	329
DISCOVERY	359
DOGFIGHT	389
DOMINIUM	289
DUNE 2 vf	329
ECO QUEST	349
ETERNAM vf	329
ELVIRA 2 vf	349
EYE of BEHOLDER 2	329
EYE of BEHOLDER 3	329
F 15 STRIKE EAGLE 3	389
F 29 RETALIATOR	289
F 117 STEALTH FIGHTER	329
FALCON 3 vf	389
FIELDS OF GLORY	389
FIGHTER COMMAND	349
FIRE & ICE	289
FLASHBACK	289
FLIGHT SIMULATOR 4	435
FLIGHT SIMULATOR ATP	435
FLIGHT SIMU DESIGNER	350
FORT APACHE	289
FREDDY PHARKAS	369
FRONT PAGE sport foot	369
GENESIA	329
GLOBAL EFFECT vf	289
GOBLIINS 2	329
GRAND PRIX F1	349
GREAT NAVAL BATTLES	349
GUNSHIP 2000	339
GUY ROUX manager vf	289
GUY SPY	289
HARRIER ASSAULT	289
HARRIER JUMP JET	389
HEROES OF THE 357 TH	289
HISTORY LINE 1914-18 vf	389
HOOK vf	289
INCA vf	349
INCREDIBLE MACHINE vf	349
INDY 4 arcade	99
INDY 4 aventure vf	389
INTER RUGBY challenge	299
ISHAR 2	329
IT CAME FROM desert	389
JIMMY WHITE snooker	289
JETFIGHTER 2 vf	289
JOE & MAC	289
JORDAN IN FLIGHT	329
K.G.B. vf	329
KING QUEST 5 vf	389
KING QUEST 6 vf	389
LAURA BOW 2 vf	389
LEGACY	389
LEGEND of kyrandia vf	329
LEGEND of valour vf	349
LEMMINGS 2	389
LINKS PRO	389
LOST IN TIME vf 1 ou 2	389
LURE TEMPTRESS vf	389
MAGIC CANDLE 2	289
MANTIS	289
MICROPROSE GOLF	349
MIDWINTER 2 vf	389
MIGHT & MAGIC 4 vf	299
NICKY BOOM 2	289
NIGEL MANSELL	289
NOVA 9	389
PATRIOT	349
PERFECT GENERAL vf	349
POPULOUS 2	329
POWERMONGER	339
PREHISTORIK 2	289
PRINCE OF PERSIA 2	289
PROPHECY shadow	289
QUEST for GLORY 3 vf	349
REACH for the skies	359
REALMS vf	249
RED BARON	429
REX NEBULAR	369
ROME vf	329
SECRET MONKEY ISLA 2 vf	369
SECRET WEAPON luftw vf	289
SENSIBLE SOCCER	289
SHADOW of the comet vf	329
SHERLOCK HOLMES	329
SILENT SERVICE 2	329
SIM LIFE vf	329
SPACE CRUSADE	289
SPACE QUEST 5 vf	329
SPEAR OF DESTINY	369
SPELLCRAFT	349
STEEL EMPIRE	289
STREET FIGHTER 2	369
STRIKE COMMANDER 4 m.	329
STUNT ISLAND vf	349
SUPER CAULDRON	289
TASK FORCE 1942	389
THE BLUE MAX	289
THE MANAGER vf	289
THE SEIGE	289
TIME QUEST	289
TORNADO	389
TRANSARTICA vf	289
U.F.O SIMULATOR	289
ULTIMA VII vf	329
ULTIMA VII part 2	349
ULTIMA underworld 2	349
V FOR VICTORY 3 vga	289
VEIL OF DARKNESS vf	289
WAR IN THE GULF	329
WAXWORKS vf	289
WING COMMANDER 2 vf	329
WEEN PROPHECY vf	289
WWF SUPERSTARS 2	249
X WING notice vf	389
ZOOL	289
CD ROM	
SEVENTH GUEST	490

CENTURY SOFT BP 454
03004 MOULINS CEDEX

NOM ....
ADRESSE ....
TITRES .... PRIX ....
VILLE ....
CODE POSTAL ....
TELEPHONE .... Total

☐ ATARI 520 ☐ ATARI 1 MEGA
☐ AMIGA 500 ☐ 500 extension ☐ 500 + / 600
☐ PC XT ☐ PC AT ☐ 5"1/4 ☐ 3"1/2 ☐ CGA ☐ EGA ☐ VGA
☐ CARTE BLEUE No ....
☐ CHEQUE
G4 37 Signature Date d'expiration ....

FRAIS DE PORT ☐ NORMAL 16 F
☐ COLISSIMO 26 F
livraison garantie 48 H
☐ CONTRE REMBOURSEMENT
+ port colissimo 70 F
TOTAL A PAYER

INCA (CD-I) Libre sur CD-I...

Coktel Vision avait déjà sorti le jeu Inca sur disquette et sur CD Rom PC. Cette version CD-I y ressemble d'ailleurs quasiment trait pour trait.

? KEZAKO

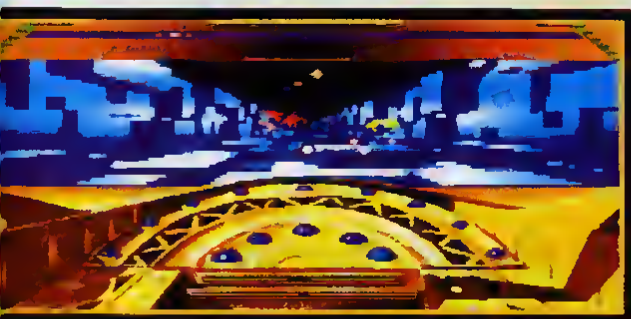
Inca empire de l'Amerique Latine precolombienne , situe dans le région andine et dont le centre etait Cuzco
L'autorite de l'Inca (Fils Du Soleil) etait absolue et s'appuyait sur les castes dirigeantes des nobles et des prêtres
L'Empire Inca, qui connut son apogee au XVème siècle, s'ecroula en 1532 sous les coups de Francisco Pizarro.

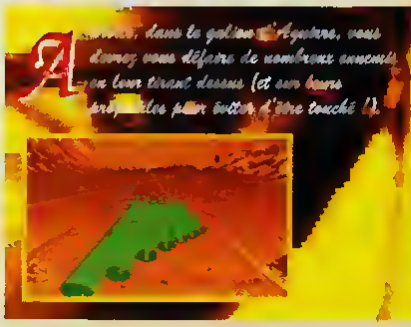
Il s'agit d'un jeu mélangeant avec réussite plusieurs genres, et si certaines phases sont vraiment tres difficiles, l'ensemble est suffisamment joli et jouable pour plaire a tous et à toutes. En outre, Philips a diminue la difficulte du jeu pour le rendre encore plus accessible. Là ou il fallait toucher un ennemi quinze fois sur la version PC, cinq coups au but suffisent pour la version CD ! Vous devez dans ce jeu retrouver le véritable secret des

Incas. Les conquistadors s'etaient en effet persuadés que le trésor des Incas etait constitue d'or et de pierres précieuses alors qu'il s'agit de bien autre chose. Vous êtes le Dore, l'élu, qui selon la prophétie retrouvera ce mystère, le pouvoir sur la matière, l'espace et le temps, qui permettra alors de parfaire la destinée de l'Inca. Votre voyage vous amènera sur d'autres mondes mais aussi dans d'autres temps !
Vous n'êtes malheureusement pas seul dans la course puisqu'Aguire, un conquistador malefique tente aussi de s'emparer de ces secrets ! Votre aventure se finira bien sûr par un affrontement titanesque entre vous et cet homme.

Si l'histoire reprend quelques unes des croyances et des légendes Inca, vous aurez l'agréable surprise de retrouver des elements beaucoup plus modernes. Vous aurez ainsi des

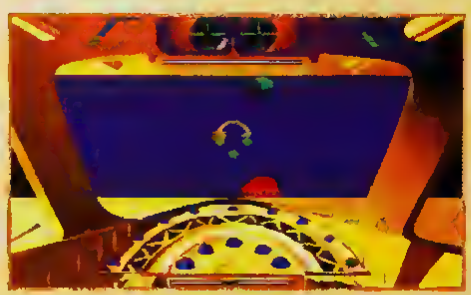
Tiens, quand Stéphane passe sur le serveur,
mercredi 28 juillet par exemple,
il a le pseudo "S.Lavoisard". Original, non ?





phases de combats dans l'espace, où vous devrez avec votre vaisseau détruire des vagues de vaisseaux spatiaux ennemis, traverser des champs d'astéroïdes ou encore attaquer des "galions volants", appartenant aux hommes d 'Aguire

En arrivant sur certains lieux, vous aurez aussi un passage à la Starwars dans un canal. Vous serez opposé à d'autres vaisseaux et il faudra soit les détruire soit les devancer ! L'essentiel du jeu cependant se déroule dans des phases en 3D dans lesquelles vous vous déplacez dans des labyrinthes. A certains endroits vous aurez des énigmes à resoudre, qui demanderont de plus en plus de réflexion et surtout des dons d'observations certains. Vous pourrez ramasser quelques objets et surtout les utiliser aux bons endroits. Vous serez cependant guide par Huayna Capac, un vieil homme plein de sagesse et de connaissances !



Vos déplacements dans les couloirs et les salles vous amèneront par moment a combattre des hommes d'Aguire.
Il faudra alors faire preuve de vivacité et d'anticipation pour leur tirer dessus.
En plus de ces scènes, vous aurez de nombreuses séquences animées correspondant à certains moments privilegies. La presentation par exemple, montrera votre rencontre avec le vieux Capac, tandis que d'autres scènes montreront vos decollages et atterrissages dans divers endroits et certains événements importants.

Une autre novation de la version CDI vient de l'encyclopédie et du manuel interactifs qui accompagnent le jeu. Vous pourrez ainsi facilement comprendre comment fonctionne le jeu et surtout découvrir quelques éléments passionnants sur l'histoire des incas ! Un film interactif original qui offre aux joueurs des dizaines d'heures de jeu dans un monde fabuleux et pourtant par moment si proche de la realité. ■

L'AVIS DE DIDIER

Les vrais jeux CDI sont pour l'instant suffisamment rares pour que la sortie de l'un d'entre eux soit appréciée à sa juste valeur, surtout lorsqu'il s'agit d'un produit comme Inca. La réalisation sur CDI est excellente, avec des graphismes et des animations merveilleuses, mais ce sont surtout les voix et les musiques qui clouent le joueur sur son fauteuil. On se plonge dans l'aventure et on a du mal à en décrocher. Les sauvegardes sont les bienvenues et la difficulté du jeu a été abaissée intelligemment, la télécommande du CDI n'étant pas aussi pratique qu'une souris ou qu'un joystick pour les phases d'arrade ! Les scènes animées sont des merveilles du genre et on ne se lasse pas de regarder et d'écouter certaines séquences du jeu. Le titre a acheter d'urgence pour votre CDI, histoire de passer un bon été !

AVENTURE/ACTION

Cocktel Vision

TECHNIQUE

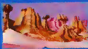
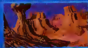
M : CD-I
CD : 1 *HD : -*
C.S. : -
Ext : télécommande, 1 joueur
Texte: français à l'écran et parlé

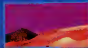
GRAPHISME	18
SON	19
ANIMATION	15
DUREE DE VIE	16

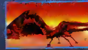
INTERET

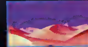
88%

LES ALTERNATIVES







DUNE CD et Peace & Love

PC

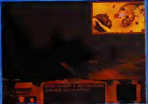
Gen d'Or

L'incroyable version du jeu culte de Cryo enfin disponible sur CD, pour le plus grand plaisir des possesseurs de PC !

Après le fantastique succès du jeu Dune sur micro-ordinateur, la société [illegible] games a adapté Dune sur CD-Rom PC. Cette version laser du jeu [illegible] une nouvelle dimension avec pour [illegible] une musique exceptionnelle, ce qui est normal [illegible] Ulrich, patron de Cryo, [illegible] musicien. Vous avez donc sur le CD toutes les musiques de l'original avec une qualité incroyable [illegible] [illegible]

[illegible] intéressant. Le nombre d'images [illegible] de votre PC [illegible] lecteur de CD-Rom [illegible] Sur un 386 [illegible] un lecteur de CD [illegible] le jeu tourne [illegible]

Enfin, la troisième nouveauté [illegible] de laisser [illegible] permettent au joueur de se familiariser avec le monde



de Dune de Frank Herbert, avec ses mœurs, [illegible] ses particularités ! Cette encyclopédie [illegible] consultée à tout moment et c'est une mine [illegible] passionnantes, avec des voix numérisées [illegible] tout ! Quelques autres changements ont [illegible] à la version CD, comme par exemple la bouche des [illegible] lorsqu'ils parlent, avec des mouvements [illegible] voix. C'est en effet un des [illegible] les dialogues des voix en anglais [illegible] vous avez une carte Soundblaster [illegible] compatible. Vous pourrez cependant configurer le jeu [illegible] titres en français [illegible] ou compatible !

La présence [illegible] permet [illegible] l'intensité des musiques par rapport aux voix [illegible] configurer [illegible]

Revenons un peu au jeu. Arrakis, la planète [illegible] de l'Epice, est confiée à la famille Atréides par l'Empereur.

Sur cette carte, vous visualisez vos troupes et vous leur donnez divers ordres : déplacements, exploitation de l'Epice, entraînement militaire...

Tu veux vendre ta machine ? En acheter une autre ? Revendre d'anciens jeux (originaux bien sûr) ? Passe tes petites annonces sur 3615 GEN4.

[illegible] temps est de satisfaire la demande [illegible] en épice. Malheureusement les [illegible] de la planète ne sont pas [illegible] les Atreïdes de faire leurs [illegible] Paul Atreïde, fils unique [illegible]. A [illegible] les Fremens, habi[illegible] puis de vous assu[illegible].

[illegible] gestion et [illegible] diverses [illegible] vos [illegible]...

[illegible]

[illegible]

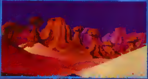
[illegible]

L'AVIS DE DIDIER

Encore une fois, Cryo nous crédite d'un produit de très grande qualité, exploitant le support laser pour nous offrir non seulement des voix et des musiques merveilleuses, mais aussi quelques innovations intéressantes. Si l'ambiance sonore, déjà formidable dans la version micro, est devenue sur CD divine, les scènes de survol de la planète sont elles-aussi un grand moment de la technologie CD. Je ne me lasse pas de regarder et re-regarder ces séquences ! Je me suis remis à jouer à Dune et je compte bien finir le jeu avec cette version incroyable. L'idée de l'encyclopédie avec des images du film est une réussite et la seule ombre au tableau vient des voix, uniquement en anglais sur la version que nous avons testée. Prions pour une version complètement française !!

Pour cela vous devrez arpenter la planète afin de découvrir les "sietchs" où habitent les Fremens et même à partir d'un moment gérer l'écologie de Dune en plantant des arbres afin de transformer l'enfer des sables en un paradis. Divers personnages pourront vous accompagner pour vous aider de leurs conseils mais aussi grâce à leurs compétences !

Dune est un jeu très complet qui profite de la version CD pour acquérir des voix, des musiques de meilleures qualités et quelques ajouts qui la rendent différente de la version micro.



STRATÉGIE

Virgin Games

TECHNIQUE

M : 386 SX, 1 Mo de Ram, VGA couleur *CD* : 1
C.S. : AdLib, Sounblaster, Pro Audio, Roland
Ext : souris, 1 joueur *Texte* : en français à l'écran, voix anglaise

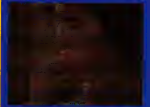
GRAPHISME	19
SON	19
ANIMATION	17
DUREE DE VIE	14

INTERET

91%

LES ALTERNATIVES

Voici deux visages tirés des scènes du film qui ont été digitalisés. Les divers personnages vous expliqueront ce qu'est l'Epice, quelle est la situation de Dune, quel genre d'armement vous utiliserez...



LE CD-I CHANTE LE BLUES

Le salon de Chicago était aussi l'occasion pour Philips de relancer sa machine CD-I, en présentant des dizaines de nouveaux produits dont beaucoup utilisent le Full Motion Vidéo plein écran, qui sera disponible à la rentrée.

Le FMV est disponible sur CD-I grâce à une cartouche que vous pourrez enficher dans le dos de la bête. Votre CD-I offrira alors des possibilités pour afficher 30 images par secondes (de meilleures qualités que les cassettes vidéo VHS classiques) avec du son de qualité CD audio.
La cartouche donnera au CD-I une totale compatibilité avec le standard MPEG.

L'association de Philips et de la Paramount est une des grosses annonces du CES, avec un désir certain de concurrencer la 3DO et la Warner.
Le but de cette alliance est de sortir en même temps que les cassettes vidéo des films Paramount, des versions CD-I en FMV plein écran !
Les possesseurs de CD-I pourront ainsi voir tous ces films avec une qualité d'image excellente et surtout un son de qualité CD.
Il faudra bien sûr avoir la fameuse cartouche autorisant le FMV sur CD-I. Tout ceci commencera aux USA au mois de septembre et comptez sur nous pour vous tenir informé.

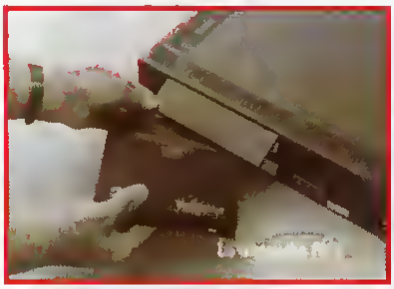
Philips annonce aussi son nouvel accord avec ABC video Production, une boite de production spécialisee dans les émissions de loisirs, avec de nombreux reportages, des shows, des séries et des telefilms !

Toujours dans les accords, Philips a signé pour 13 titres basés en FMV de stars du rock. Vous aurez ainsi Diana Ross, Bon Jovi, Tina Turner, Bryan Adams, Eric Clapton, Paul McCartney... Vous pourrez ainsi bientôt voir et écouter chez vous vos chanteurs preferés, et interagir sur ces vidéos comme bon vous semble !

Parmi les titres montrés au CES, nous avons pu voir : Caesar's World Of Boxing, un jeu de boxe en FMV dans lequel vous pourrez non seulement jouer en arcade, mais aussi gérer le côte stratégique des combats.
Kathy Smith's Personal Trainer est un produit typiquement américain qui devrait par conséquent plaire à beaucoup de français. Vous pourrez établir votre programme dietetique selon les conseils de Miss Smith, une célébrité en matiere de perte de poids aux USA.
Hanna Barbera's Cartoon Carnival est un produit multi-jeux qui donne l'occasion au joueur de s'amuser avec six petits jeux. Vous retrouverez quelques uns des personnages les plus fous des dessins animés avec pour recompenser les gagnants une trentaine de clips de dessins animés en FMV !
Voyeur est un produit un peu plus particulier, puisque vous y retrouverez près de 47000 images de scènes vidéos érotiques inspirees du "Chinatown" de Polansky.
Le joueur devra être voyeur jusqu'au bout du nerf optique pour comprendre le scenario policier-voire polisson-qui est intégré à ce produit.

Rebel Assault, le fameux jeu de Lucas Arts en développement sur CD Rom et Mega CD était aussi annoncé sur CD-I. Autant vous dire qu'avec les possibilités de FMV rendent la presence de scènes tirees des films Starwars véritablement explosives !
Just Grandma and Me, est un logiciel éducatif

Tu aimes le Paintball ? Tu cherche des adresses, des clubs, des prix, Viens en discuter avec les autres passionnés sur 3615 GEN4, en secta, tape *SLPAINT.



Comme vous pouvez le voir ci-contre, le CD-I équipé de la cartouche FMV pourra aussi bien vous créditer de magnifiques vidéos que de dessins animés ou de bases de données contenant des centaines d'images et de séquences animées en FMV. Tous ces produits présentés étaient annoncés pour d'ici mi-94 !

renommé aux USA et son apparition sur le CD-I devrait aboutir à une sortie d'une version française.
NFL Trivia Challenge est un autre produit typiquement américain, puisqu'il s'agit d'un questionnaire sur le football américain, dotée de nombreuses images et scènes de matchs filmées durant les compétitions.
Video Speedway est une course de voiture se déroulant sur dix circuits différents. Vous achèterez de quoi mieux vous équiper pour les prochaines courses si vous gagner une épreuve.
Deux des personnages les plus celebres du monde Nintendo arrivent eux aussi sur CD-I, avec Link et Zelda : Link : The Faces Of Evil, dans lequel vous devrez sauver votre île menacée par de maléfiques visages ! Zelda : The Wand Of Gamelon, un jeu d'arcade/aventure superbe, qui mérite vraiment le titre de dessin animé interactif.
Toujours dans les confirmations, The 7th Guest est annoncé sur CD-I et voici deux images qui, comme vous pouvez le voir, ressemble énormément à la version CD Rom PC.

Eye Of The Earth est un incroyable produit dans lequel le joueur devra gérer une crise mondiale de fiction. A travers diverses séquences en Full Motion Video, vous serez tenu au courant de ce qui se passe dans le monde et de l'effet de vos décisions. Vous devez gérer l'écologie, la politique, les lois... pour transformer une planète prise de folie en un modèle de société et de développement.

Toujours dans les surprises, Frauds, une comédie policière interactive en FMV dont les rôles principaux seront tenus par un jeune couple persecute par un agent d'assurance pourri incarné par... Phil Collins ! Philips continue son travail de partenariat et on peut citer en vrac de nombreux autres contrats.
Ainsi avec Laser Pacific, une boite de production d'images utilisant l'IBM Power Visualization Supercomputer System, lui permettant de réaliser tres rapidement des sequences en FMV aux normes MPEG. Todd Rundgren, un compositeur et artiste aux multiples talents a choisi le CD-I pour faire profiter de ses créations à tous.

Les produits français en developpement sont tres nombreux, que cela soit chez Infogrames (cf dossier) mais aussi chez Microids...

De nombreux autres titres sont annoncés, mais nous vous promettons très prochainement un reportage sur Philips France pour avoir de plus amples informations sur les sorties es produits en France !

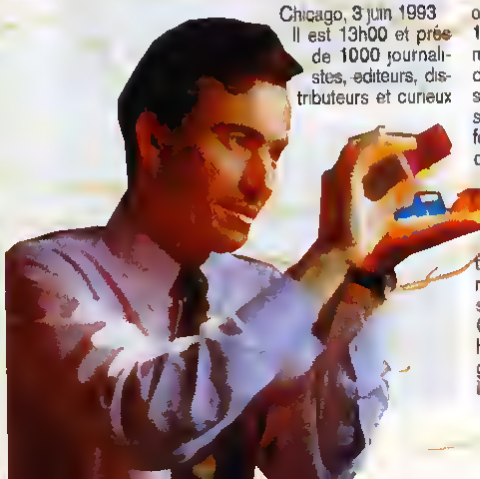
3DO

Les maîtres du monde ?

L'évènement du C.E.S. de Chicago était, comme attendu, la présentation de la console 3DO : l'Interactive Multiplayer. Certains acclament, d'autres dénigrent... Génération 4 compte les points !

L'EVENEMENT !

Janvier 1993, Las Vegas
3DO, compagnie jusqu'alors inconnue dans le milieu, fait une conférence de presse lors du C E S et annonce la sortie à la rentrée 93, aux Etats-Unis, d'une console CD Panasonic utilisant leur carte 3DO. Cette console multimedia doit imposer le standard du futur, selon Trip Hawkins, patron de 3DO, une machine qui doit vous permettre de jouer, de vous divertir et de vous éduquer.



Chicago, 3 juin 1993
Il est 13h00 et près de 1000 journalistes, éditeurs, distributeurs et curieux sont reunis dans la plus grande salle de conférence du McCormick Center où se déroule le C E S de Chicago d'été. Au programme, conférence de presse de Trip Hawkins pour faire le point sur la 3DO. La tension monte, chacun retient son souffle et se concentre sur l'écran géant qui retransmet une petite demo deja impressionnante avec le logo 3DO.
"Nous sommes dans les temps pour sortir la machine cet automne ainsi qu'une grande variété de logiciels d'ici Noel" commence Trip Hawkins. 3DO vient de créer l'évènement du salon, mais avant de continuer, laissez-moi vous expliquer le pourquoi du comment de cette société.
Pour mieux comprendre 3DO, il faut connaître le passé de Trip Hawkins, le patron de la compagnie. C'est un des hommes les plus importants du milieu depuis bien longtemps, quelqu'un qui croit très fort au pouvoir éducatif et divertissant des technologies interactives.

TRIP HAWKINS : LE PIONNIER

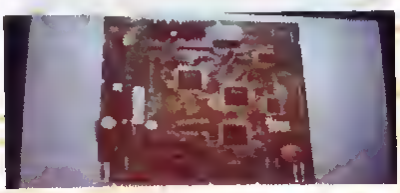
Hawkins est un "vieux" du milieu du loisir interactif. Deja à Harvard, il monte sa premiere société pour vendre un jeu de plateau basé sur le football américain. C'est à cette époque qu'il découvre les ordinateurs, qui ne tardent pas à envahir sa vie. En 1978, il est le 68ème employé à entrer à Apple, au moment même où sort l'Apple 2, au poste de directeur du marketing. C'est grâce à lui qu'Apple se fait accepter dans le marché des "professionnels". Quatre ans plus tard, il quitte Apple et fonde Electronic Arts. A ce moment, la compagnie compte 135 concurrents, aujourd'hui, il n'en reste que 4, et avec 200 millions de dollars de ventes annuelles, Electronic Arts est largement la première.
Malgré cela, Hawkins est frustré par la fragmentation du marché hardware. En tant qu'éditeur, Electronic Arts dépensait trop d'argent à multiplier les versions de ses jeux.
Ce qu'il fallait aux éditeurs et même au milieu, pensa Hawkins, était un standard de machine qui ferait progresser le marché, un peu comme le standard VHS l'avait fait pour le marché de la vidéo.

LA GENESE

En 1990, Trip Hawkins crée donc la société 3DO, dans le but de créer un nouveau standard multimedia et en vendre la licence au reste de l'industrie. Pour financer le tout et avoir des alliés forts, 3DO s'est associée avec de nombreuses sociétés qui dominent leur milieu. Matsushita, la plus grosse société mondiale d'électronique, AT&T, un des leaders dans les télécommunications, Time Warner, une des plus grosses sociétés de cinéma, de divertissement et de réseaux câblés, MCA, un des gros d'Hollywood et Electronic Arts, la plus importante société de jeux vidéo au monde.

LA BETE EST LACHÉE

En trois ans, la compagnie a développé un lecteur révolutionnaire, appelé 3DO Interactive Multiplayer, comportant la puissance nécessaire au niveau audio et vidéo pour satisfaire les besoins en multimédia. Le but avoué de 3DO : que les 3DO Interactive Multiplayer deviennent un nouveau standard et qu'ils soient aussi populaires que les magnétoscope VHS aujourd'hui. Ce lecteur était présenté à Las Vegas en janvier 93.
La machine tourne autour d'un processeur RISC 32-bit, ce qui permet de fonctionner en multitâche. Le co-processeur qui gère les graphismes et les animations est 50 fois plus puissant que dans un PC normal, et permet l'affichage de millions de couleurs à l'écran. Il est possible de passer de la vidéo couleur en plein écran, à raison de 30 images par secondes. Les sons sont de qualité CD, bien sûr ! Le CD-Rom tourne à une vitesse double des CD habituels, ce qui permet des acces bien plus rapides. Enfin, la console permet de passer des CD de



Il était une fois une princesse qui attendait son prince charmant qui devait la délivrer. Scénario de jeu classique et débile, mais on y joue quand même.

La Real de Panasonic

La 3DO de Sanyo

musique et des Photo-CD. Vous voulez des détails ? En voilà.
Au niveau du processeur central, 24 canaux DMA (qui permettent un accès direct à la mémoire et une gestion très facile de la mémoire) permettant de lire très rapidement les données.
Mais les performances étonnantes de la 3DO proviennent de deux co-processeurs chargés de l'animation et des graphismes. Vous voulez rêver ? Alors écoutez : ces deux co-processeurs peuvent bouger près de 64 millions de pixels, ce qui, comparé à 1 million par seconde pour des systèmes 16-bit, vous donne une idée de la puissance de la bécane.
Pour aider les développeurs à concevoir des produits sur 3DO qui tiennent la route, la compagnie a préprogrammé de nombreux effets que les concepteurs peuvent utiliser constamment, sans avoir besoin de les repenser. Quelques effets ? Le "warping" permet d'agrandir, rétrécir, déformer ou tordre des images. La "Transparency" permet de rendre une couleur transparente, ce qui permet d'avoir des effets d'eau, de feu, de fumée, de nuages ou de brouillard très réalistes. Les "Lighting Effects" permettent d'éclaircir (ou d'assombrir) les images en temps réel. Croyez-moi pour en avoir vu une démonstration, c'est carrément dément ! "L'anti-aliasing" permet d'arrondir et d'adoucir les images bitmap, pour faire disparaître au mieux les pixels de l'écran. Enfin, le "texture-mapping" permet d'appliquer des textures à des formes en 3D, ce qui permettrait de faire un Strike Commander sur 3DO qui tournerait 20 fois plus vite !
Au niveau du son, on trouve un DSP qui permet d'obtenir des sons et bruitages d'une qualité CD. Mais le mieux, c'est que la 3DO utilise le O-Sound, un système sonore qui permet non seulement de placer un son à gauche ou à droite, mais aussi devant ou derrière vous !
Au niveau du CD, au lieu de transférer 150 kilobytes par seconde, il fait le double, soit 300 kilobytes toutes les secondes.

Enfin, la 3DO est une machine ouverte, sur laquelle de nombreux accessoires pourront être adaptés : des joysticks, des cockpits, des trackballs, un clavier et une souris, un modem, des lunettes 3D, une data-card pour les sauvegardes, de quoi brancher votre caméscope ou votre magnétoscope, des synthétiseurs ou expandeurs, ou encore une cartouche M-PEG pour passer des Films Digitaux sur CD !
Dans les mois qui suivent, tout le monde parle de 3DO. Certains ovationnent, d'autres idôlatrent, certains détestent. Les rumeurs vont bon train : "trop cher", "pas vraiment puissante", "elle aura 2 ans de retard", toutes les hypothèses sont faites, mais tout le monde sait qu'à Chicago, on pourra enfin juger de la force de 3DO.

CHICAGO, 3 JUIN 1993

Hawkins reprend : "302 compagnies ont d'ores et déjà signé une licence pour développer des produits pour le 3DO Interactive Multiplayer. Il y aura une grosse variété de logiciels disponible pour Noël, dont des titres qui sont déjà assez impressionnants pour tenter les acheteurs qui recherchent une technologie nouvelle destinée aux familles. 17 compagnies présentent 35 titres différents sur notre stand, dont 20 seront certainement disponibles avant Noël. 91 titres sont actuellement en développement. Matsushita présente sa console REAL, qui sera la première 3DO Interactive Multiplayer disponible sur le marché, en septembre (aux Etats-Unis). La console sortira sous la marque Panasonic. Jamais dans l'histoire des ordinateurs ou de l'électronique, une nouvelle plate-forme n'a été autant supportée à ce stade de la fabrication. Notre modèle de démonstration tourne bien, et on peut déjà y voir tourner des films interactifs, des jeux d'action, d'aventure, de sport, des encyclopédies et des titres éducatifs ! Vous pouvez déjà voir à quel point la 3DO offre des expériences interactives incroyablement réalistes, différentes de tout ce qui est proposé sur le marché. Mais n'oubliez pas que les éditeurs ont encore plusieurs mois pour finir leurs produits pour la période de Noël !"
Richard Lovisolo, directeur général de Panasonic continue : "Le lancement de REAL est le plus gros projet dans l'histoire de Panasonic, nous ferons tout pour que ce soit un succès." La version américaine du REAL sort donc à la rentrée aux Etats-Unis, au prix de 700$, et sera suivi en 1994 d'une version "réseau", fabriquée par AT&T.
"Enfin, nous venons de conclure nos accords avec Sanyo, qui proposera également très bientôt une console 3DO Interactive Multiplayer" conclue Hawkins.

Il annonçait également quelques nouveautés de la console, comme le système CinePak. Il s'agit d'une technologie qui permet d'afficher 30 images par seconde de vidéo couleur. La qualité n'est pas aussi bonne que celle d'un magnétoscope, mais souvent très proche, ce qui suffit largement pour des applications comme le jeu ou l'éducatif.
Côté Full Motion Video, la console pourra recevoir une cartouche MPEG-1 qui permettra, lorsque des Films Digitaux (des films sur CD) seront disponibles (début 94), de les visionner. La qualité sonore et graphique est d'ores et déjà supérieure à celle d'un CDV, d'autant plus que l'on bénéficie de la lecture rapide du CD-Rom pour une meilleure qualité. Enfin, lorsque la technologie MPEG-2 sera disponible (elle devient un standard pour le câble ou le satellite), elle pourra être adaptée sur 3DO.

L'important, c'est que les effets spéciaux intégrés à la 3DO sont applicables sur les scènes vidéo, qu'elles soient faites sous CinePak ou cartouche MPEG. Ainsi, un simulateur de vol pourrait utiliser un film qui serait déformé en temps réel pour répondre aux mouvements du joueur. Nous avons vu une démo de ce que cela donne, et c'est carrément fou !

Les 2 processeurs graphiques permettent de déplacer 64 millions de pixels par seconde, contre 1 million par seconde pour des systèmes 16-bit normaux !

LA POLEMIQUE

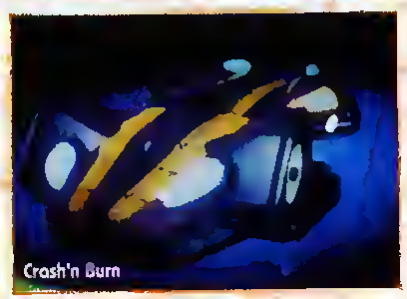
Le rêve de Trip Hawkins deviendra-t-il réalité ? Voilà certainement LA question qu'il faut se poser — où que l'on peut poser aux professionnels du

milieu. Nous avons profités du C E S de Chicago pour discuter de la 3DO avec tous les gens que nous avons recontrés.

Parmi les anti-3DO, il y a tout d'abord ceux qui critiquent le prix. Chez Apple, on est sceptique : "Ça n'a pas une chance d'arriver à un prix assez bas. En plus, si il y a un merchè, rien n'empêche Sega ou Nintendo de faire la même chose. Quand la cartouche MPEG sortira, ils pourront eux aussi proposer du Full Motion Video, et là, j'ai mon idée sur la personne qui aura l'avantage. Et puis, Matsushita ne pourra pas produire autant de consoles, aussi vite, bien les distribuer, pour en faire un standard"

Tom Kalinsky qui dirige Sega Of America n'est pas non plus enthousiaste envers ce nouveau concurrent : "Il y aura toujours des gens pour acheter une 3DO, et ils s'amuseront certainement énormement avec. C'est impressionnant. Mais c'est sans avenir. Nous avons fait les calculs, ça ne peut pas devenir un marché important à plus de 500$. A 300$ ça commence à devenir intéressant. On ne fait pas de l'argent sur du matériel, c'est un marché où il faut constamment casser les prix.
J'espère que Matsushita s'en rend compte. 3DO ne prend aucun risque en laissant les autres fabriquer les machines. Quoi qu'il en soit, nous pourrions lancer un produit comme la 3DO le mois prochain, et nous le ferons si il y a un marché. Et puis, développer un titre CD, ça nous coûte 1,2 millions de dollars, alors que nous avons tous les outils pour... Vous imaginez dépenser autant pour un marché plus petit que le nôtre ? Enfin, je pense que ça arrive trop tôt. Il y aura un standard multimédia un jour, mais je ne crois pas que ce soit celui-ci. Hollywood fonce sur tout ce qui bouge."

Chez Philips, on enfonce le clou : "Ça n'a aucun sens. Les compagnies qui fabriquent du hard comme Matsushita ont l'habitude de gagner de l'argent sur du matériel. Cette fois, ils s'attaquent à des gens qui n'en ont rien à faire et qui peuvent



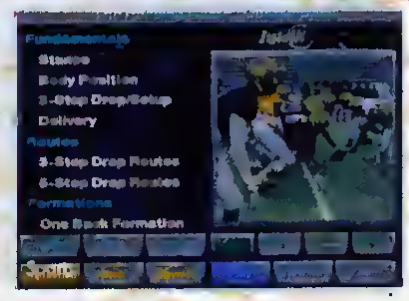
Pas de bol, le prince charmant (alias Vous) est coincé quelque part dans le jeu, et la princesse s'ennuie seule.

même perdre de l'argent sur le matos. Je ne pense pas que ça va marcher."
Le directeur du marketing de Nintendo, Bill White est encore plus critique. "Nous connaissons ce marché et il n'existe pas pour une machine à 700$. La moitié des joueurs et 70% des acheteurs de softs ont moins de 15 ans. Ils économisent leur argent de poche et ce qu'ils reçoivent pour leur anniversaire. En 91, nous avons sorti la Super Nintendo à 200$. Ça n'a pas marché.

En 92, on s'descendu le prix à 149$, ou sans cartouche à 99$, et là les ventes ont décollé. Et même si Hawkins récupère les 500 000 ventes qu'il espère faire, ça sera toujours un marché dix à vingt fois plus petit que celui de Sega ou Nintendo. Mais le coût de développement d'un produit 3DO demeure entre 300 000$ et 2 millions de dollars ! A côté de cela, nous travaillons avec Sony sur une machine appelée PlayStation, et qui utilise la technologie CD-XA de Sony. Nous lancerons certainement cette machine début 94. Et du côté des éditeurs, ils ne vont pas suivre. Il n'y a pas de base installée, et les capacités de la 3DO sont telles que si vous voulez adapter un titre 3DO sur une autre machine, il faut le réécrire. Il sera bien plus simple de convertir un titre pour le CD-XA, par exemple. Je pense que les éditeurs vont les lâcher vite."

Chez 3DO, on reste très confiant. "Si nous avions voulu faire une console de jeu" explique le directeur de la technologie de 3DO, "nous aurions peu faire comme tout le monde. Vendre la console 100$, mais vendre chaque logiciel 50$ en gardant tout l'argent pour nous. Nous voulons changer l'économie de ce marché. Un CD coûte près d'un dollar à produire, et vous pouvez le vendre entre 10 et 30$, ce qui est dans l'intérêt de l'éditeur et du consommateur, qui pourra ainsi acheter plus de titres. De plus, il n'y aura pas que des jeux..."

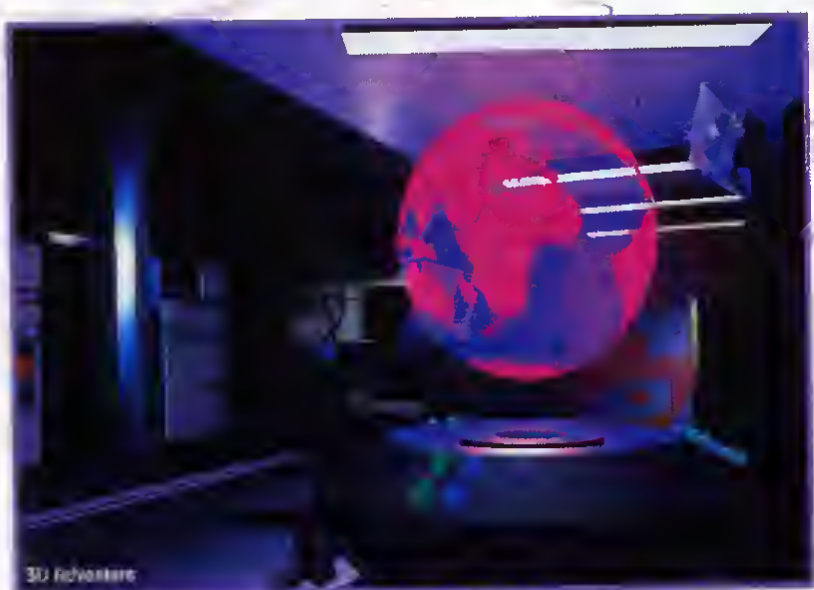
Ron Martinez, qui dirige le projet "Star Trek : Next Generation" sur 3DO pour Spectrum Holobyte



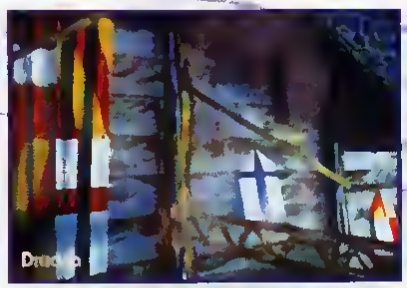
dément le manque d'outils livrés avec la machine "Les outils graphiques que 3DO nous donnent ont été fait par des gens qui connaissent vraiment nos besoins, bien plus que chez d'autres constructeurs." Pas étonnant, c'est Electronic Arts qui a supervisé l'ensemble des outils de développement, et en tant qu'éditeur de jeu, ils savaient ce dont ils avaient besoin.

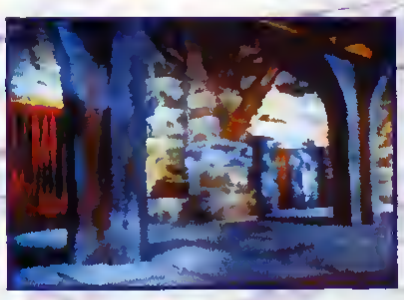
"La 3DO est un media" explique Hawkins, "ce n'est pas du jeu video. Dans le milieu du jeu, le soft est cher, vous n'avez pas le droit à des retours, et l'éditeur prend tous les risques. Un media c'est comme les journaux ou la télévision. Le prix de fabrication d'un CD est, comme celui d'un magazine, tres peu élevé. Le prix est vital pour le consammateur. Ce n'est pas qu'une nouvelle machine, c'est un nouveau media, les économies sont donc différentes."

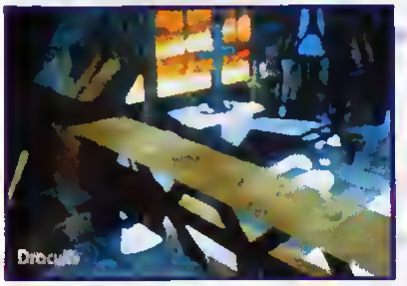
"A chaque fois que l'on fait un grand bond en avant au niveau des performances", continue-t-il, "un demi-million de personnes l'achètent, quoi que vous fassiez au niveau marketing ou promotion. Regardez l'Atari ST, ils ont tout fait de travers, et ils en ont quand même vendus un demi-million. Lorsque vous rajoutez la promotion que vont faire les constructeurs, la qualité des premiers titres, vous avez un marché. Souvenez-vous du Commodore 64, qui était à l'époque considéré comme un machine de jeu, et le prix, si il sortait aujourd'hui, serait de 1000$. Commodore en a quand même vendu 15 millions ! Nous connaissons ce marché, grâce à notre expérience avec Electronic Arts. C'est vrai que le marché du jeu 8-bits vise des gamins de 11 ans, mais sur les consoles ou ordinateurs 16-bits, l'âge moyen tourne plutôt autour de 19 ans. De plus, le prix tombera très vite sous les 500$, et là, les constructeurs de consoles pourront commencer à s'inquiéter. Et croyez-moi, il faudra plus que le MPEG, une console 32-bits et un lecteur CD-XA pour nous faire peur. Il faut un très bon hardware, de très bons partenaires dans le software et un soutient de bien d'autres milieux, ce que nous avons. Quant à la capacité de Matsushita à fabriquer les consoles en grand

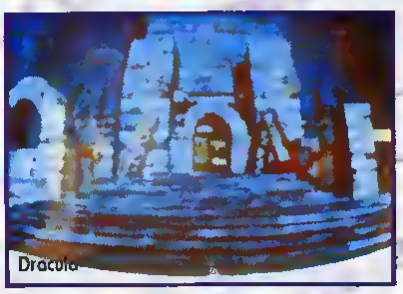


Solution 1 : la princesse va sur 3615 GEN4 pour dialoguer parce que çà passe le temps en attendant que le prince charmant veuille bien se bouger.









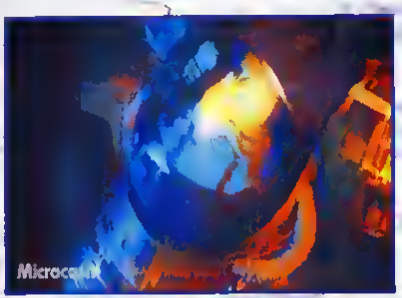
nombre, dites vous bien que ce n'est pas le plus gros producteur d'electronique pour rien. En plus, d'ici octobre, je pense que nous aurons près de 6 constructeurs différents
La 3DO, trop tôt ? La technologie est assez bonne pour que ce soit vraiment ressenti comme un bond en avant, à moindre prix. Il n'y a jamais eu un bond en avant dans les performances aussi grand. Il n'y a jamais eu de partenariat avec d'aussi grosses sociétés auparavant. Et il n'y a jamais eu une telle ouverture pour les éditeurs. Je sais que ça va marcher.
Il y a quelques semaines, j'ai commencé à avoir cette impression "d'avoir un secret". Deux choses me font dire cela : quand les gens de chez AT&T sont venus, leur enthousiasme était tel que je suis certain que la 3DO deviendra un standard. Enfin, les rédactions de la presse et des éditeurs après le C E S de Las Vegas me permettent de savoir que nous sommes maintenant au-dessus des rumeurs.

L'AVANTAGE DE LA 3DO

Fabriquer et dupliquer des CD est bien moins coûteux qu'avec des cartouches et mêmes des disquettes. De plus, les royalties que doivent reverser les éditeurs sont bien moins importantes que pour d'autres constructeurs (comme Nintendo pour ne citer que le plus vorace !).

Les éditeurs ont donc tout intérêt à ce qu'un support comme la 3DO devienne un standard.
D'autre part, grâce à ses nombreux partenaires, 3DO a réussi à préparer une bibliothèque étonnante d'outils pour les développeurs. Lorsque vous devenez "officiellement" développeur pour 3DO, la compagnie vous livre 60 heures de musique, 20 000 sons, 20 000 photos, des heures de films, 350 mégabytes de logos et 1 600 textures.

Au niveau des constructeurs de machines, 3DO ne fait rien payer pour la fabrication de lecteurs 3DO, dans le but de faciliter l'installation de la 3DO en tant que standard.



ILS SONT AGREES 3DO

Absolute, Access, Activision, American Laser Games, Argonaut, ASCII, Bandai, Bullfrog, Chrysalis, Cineplay, Core, Cryo, Dino Dini, DMA Design, Domark, Dynamix, Electro Brain, Electronic Arts, EuroPress, Fanthom Pictures, GameTek, Gremlin, HI-Tech, Interplay, Krisalis, Loriciel, Maxis, MCA, Microids, MicroProse, MicroValue, Millennium, Namco, Ocean, On-Line, Origin, Paramount, Psygnosis, Readysoft, Renegade, Revell, Sierra On-Line, Silmarils, Spectrum Holobyte, SSI, Storm, Tecmagik, The Edge, Three-Sixty, Tiertex, Trilobyte, T.HQ, Virgin Games, Warner, Westwood.

LE FUTUR DE LA 3DO

Mais la compagnie ne compte pas en rester là, et d'autres projets sont d'ores et déjà annoncés. Parmis les objectifs de 3DO, voici quelques une des possibilités :

- La télé par cable : la 3DO peut gerer tout un réseaux de chaînes cablées, permet d'avoir accès à des Films Digitaux, aux "courses interactives" (où vous achetez via la télévision !), d'interagir pendant les émissions de jeu et j'en passe...
- L'éducation : 3DO travaille à l'installation de consoles dans les classes, pour que le Multimédia soit d'ores et déjà compris par les étudiants et les professeurs.
- La production vidéo : la console est capable de traiter de nombreux signaux vidéo et de les traîter de façon très pro, ce qui peut faire de la console une studio vidéo personnel idéal.
- Les micro-ordinateurs : la 3DO peut se connecter aux ordinateurs, pour que tous les utilisateurs puissent profiter des titres 3DO à partir de leurs PC, par exemple.
- Loisirs : 3DO travaille déjà dans le but d'installer des 3DO comme machines d'arcades, mais également pour des expositions et même pour faire des attractions interactives dans des parcs (comme Universal Studios...).
- La console portable : la compagnie travaille pour proposer rapidement une version portable de la 3DO.

La version américaine sort à 700 $!

LES PREMIERS PRODUITS SUR 3DO

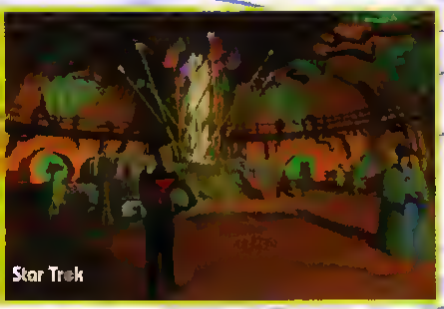
A notre grande surprise, les produits 3DO étaient particulièrement nombreux durant ce C.E.S.

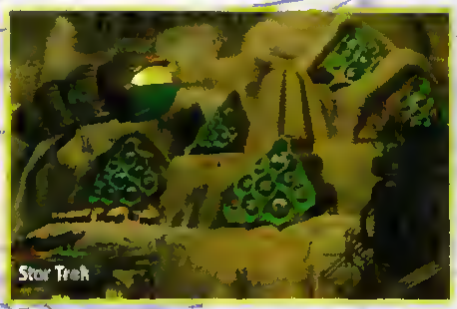
American Laser Games propose Mad Dog McCree pour 3DO, une version très proche du jeu original. Le jeu sortira en octobre aux Etats-Unis, et sera suivi de Mad Dog 2, Space Pirates, Gallagher's Gallery, Who Shot Johnny Rock et enfin Crime Patrol !

Crystal Dynamics est une nouvelle compagnie qui s'est créée uniquement dans le but de développer des jeux sur 3DO. Le plus drôle, c'est que ce sont des anciens de Sega qui ont monté cette société. Le premier jeu s'appelle Crash & Burn, et était certainement le meilleur jeu 3DO présenté (car l'un des plus avancés...). Le jeu comporte de nombreuses "premières", dont des virages relevés, deux perspectives différentes pour conduire (comme dans Virtua Racing) et des décors très réalistes. Le jeu se déroule en 2044, après un apocalypse nucléaire, et vous propose de courir sur 30 circuits différents comportant des montées, descentes, obstacles, plaques de glace, mines et j'en oublie. Les décors sont en 3D, les nuages bougent, le soleil se lève... Le joueur peut choisir un des neuf pilotes, qui sont présentés au cours d'une vidéo, chacun ayant ses propres caractéristiques et surtout sa propre voiture, equipée d'armes variées. En effet, vous allez devoir affronter les autres pilotes, et croyez-moi, Mad Max à l'air d'un petit joueur à côté d'eux ! Au niveau réalisation ou animation, il est clair que Crash & Burn atteint, voire dépasse, la qualité des jeux d'arcade d'aujourd'hui !

Le second jeu se nomme Total Eclipse, et est un jeu dans la lignée de Galaxy Force. Vous jouez le rôle d'un pilote qui commande un Fire-Wing, dont la mission est de sauver la planète des Drak-Sai, de méchants aliens qui veulent détruire le soleil. Vous allez explorer des planètes variées, des montagnes, des tunnels, des canyons... Vous allez devoir éviter les obstacles et détruire les ennemis, à travers 20 niveaux dont le monde des Laves, le monde de la Mer, le monde de la Forêt. L'animation tourne à 24 images par seconde, et est d'une fluidité sans pareil. Avant de partir en mission, vous devez équiper votre vaisseau avec quelques unes des nombreuses armes disponibles. Comme dans Crash & Burn, vous pouvez jouer selon deux modes différents : vue du cockpit ou de l'extérieur. Le jeu utilise le Q-Sound au mieux, et vous entendez donc les vaisseaux qui vous suivent, leurs tirs, comme s'ils étaient vraiment derrière vous !

Dynamix annonce trois jeux : Stellar Fire, Aces Over Europe et Incredible Machine. Stellar Fire est une version améliorée de Stellar 7, avec des scènes cinématiques en images de synthèse tournant à 30 images par seconde, 7 planètes à explorer, des sons CD somptueux... Le jeu sortira en octobre. Aces Over Europe, testé sur PC dans ce numéro, bénéficiers de graphismes bien meilleurs, d'une rapidité encore plus époustouflante, et de scènes vidéo illus-





trant les missions. Quant à Incredible Machine, le jeu bénéficiera de meilleurs graphismes, mais avouons que ce n'est pas le point fort du jeu

Electronic Arts est le principal éditeur pour 3DO. Ils présentaient PGA Tour Golf, qui rappelle le golf sur CD-I, mais avec une présentation meilleure des parcours et une jouabilité largement plus sympa. John Madden Football est un somptueux football américain, et Twisted est une collection de puzzles et d'enigmes. Chez Origin, on parle d'adapter Wing Commander, mais rien n'est encore sûr !

Mais les plus gros produits sont présentes en fin de dossier ..

Empire présentait son éternel Dragon's Lair, qui bénéficie de tous les avantage du CD. L'image est presque aussi bonne que la version Laser-Disc du jeu original, et le son est le même. Quant à la jouabilité, elle est meilleure, les scènes s'enchaînant sans temps d'accès, grâce au processeur Risc. Le jeu sort en octobre aux Etats-Unis.

Humongous Entertainment propose 3 jeux éducatifs pour les enfants, qui existent déjà sur PC CD-Rom (la série des Putt-Putt)

IntelliPlay propose des cours pour différents sujets : baseball, football, golf et même bridge ! Original, non ?

Interplay adapte déja Another World et Battle Chess. "Au lieu de porter bêtement les produits sur 3DO, nous les reprogrammons pour profiter pleinement des capacités de cette nouvelle plate-forme". Another World bénéficiera de graphismes bien meilleurs que les versions micro ou consoles, et Battlechess devrait inclure des scènes vidéo !

Paramount Interactive, qui produisait des éducatifs pour gamins sur CD-I, prépare trois titres sur 3DO.

MCA présentait deux titres, et non des moindres. Jurassik Park Interactive est l'adaptation du film, et vous permet, à partir de la salle de contrôle du parc, de régir l'ensemble de l'île pour essayer de sauver les visiteurs. Le jeu reprend les graphismes utilisés pour le film, et même des séquences inédites, Spielberg ayant tourné des scènes supplémentaires juste pour cette version.

Le second jeu est Universal Studios : Orbital. Universal Studios, ce sont des parcs d'attractions très renommés aux Etats-Unis (autant que Disney World), et le jeu imagine un parc de ce genre en orbite, dans l'espace. Les attractions ne sont (hélas !) pas terminées lorsque vous arrivez. A moitié en dessin animé et en images de synthèse, voila un titre qui devrait faire mal.

Microprose donne dans l'original, avec C.P.U. Bach, conçu par Sid Meier. Le programme peut créer une infinité de musiques, qui ne semblent pas du tout aléatoires lorsqu'on les écoute.

Park Place Production, qui avait fait les versions Megadrive et Super Nintendo de John Madden Football et NHL Hockey annonce plusieurs produits. Deux jeux de sport (dont un de football américain) et un film interactif dont le nom n'a pas encore été dévoilé, presenté sous le nom 3D Adventures.

Chez Psygnosis, on fonce sur 3DO. Depuis notre dossier, où Ian Hetherington dévoilait ses plans pour cette machine, les équipes de Psygnosis ont énormément travaillé. La compagnie présentait des adaptations 3DO des versions CD-Rom PC de Dracula et Microcosm, mais en précisant que tout allait être adapté à la 3DO, et les premiers graphismes présentés étaient somptueux.

Il faut donc s'attendre à la sortie de Microcosm, ce fantastique shoot'em'up dans lequel vous vous baladez dans un corps humain, Advanced Battle System, un shoot'em'up spécifiquement développé pour la 3DO, Lemmings, qui bénéficiera de meilleurs graphismes, et enfin Dracula, dont les graphismes en surprendront plus d'un.

Le prix tombera très vite sous les 500 $ et là, les constructeurs de consoles pourront commencer à s'inquiéter.

Sanctuary Woods propose It's A Bird Life, un educatif pour les enfants.

Software Toolworks annonce deux produits encyclopédiques : Animals ! et Oceans Below, qui permettent de voir, entendre et etudier les animaux et les fonds marins. D'autres titres suivront, dont Star Wars Chess, un jeu d'échec utilisant des personnages de Star Wars et Mega-Race, la version 3DO de Drive Fractalus, programme par Cryo !

Spectrum Holobyte annonce la version 3DO de Star Trek : The Next Generation, et il faut avouer que les quelques scenes présentees etaient exceptionnelles, entierement en images de synthèse. Le jeu pourrait sortir fin 93.

Trilobyte prépare The Seventh Guest Part 2 : The 11th Hour. Cette suite du très célèbre jeu edite par Virgin va vous permettre de retourner dans la demeure de Stauff. Cette fois, tout est à l'abandon, mais l'esprit de Stauff est toujours là. Encore plus beau que sur CD-Rom PC, le jeu comporte en plus des scènes video étonnantes ! Le jeu devrait sortir en fin d'année aux Etats-Unis, édité par Virgin.

Virgin, qui justement annonçait la sortie de Demolition Man, d'après le prochain film de Stalone. Le jeu comporte plusieurs phases, certaines en voiture, d'autres à pied. Un melange de Chase HQ et d'Operation Wolf, entièrement en images de synthèse !

3615 Load

Le Téléchargement

Pour Commodore Amiga, MS-Dos, MS Windows, OS2, Atari Falcon/ ST/ TT, à vous les nouveautés du domaine public

-oOo-

Le Dialogue

En direct avec des utilisateurs des 5 continents, sur **3615 Load**, c'est simple et c'est mondial

-oOo-

Les Boutiques

(Commande par Minitel uniquement)

Avec des prix qui décoiffent sur les logiciels, les périphériques, les disquettes vierges, etc.

-oOo-

Et aussi des forums thématiques, des informations, des petites annonces, des jeux, **3615 Load**, c'est universel !!!

-oOo-

La disquette d'utilitaires

- Le protocole de téléchargement Smodem,
- Tous les logiciels d'archivage utiles,
- Un anti virus
- Le catalogue de fichiers disponibles sur Load
- Des fichiers de Load en cadeau

Bon de Commande du Kit Minitel

Nom : .....

Prénom .....

Adresse : .....

C.P ..... Commune : .....

Cochez la case ☒ correpondant à votre système et au type de câble désiré

Disquette d'utilitaires — 20 Frs pièce

- ❑ Amiga
- ❑ Atari
- ❑ Ms-Dos
- ❑ Windows

Câble Minitel

- ❑ port série 25 broches — 90 Frs
- ❑ port série 9 broches — 140 Frs

Complétez ce bon lisiblement et retournez le accompagné de votre réglement à :

J.M.D. Communication S.à.R.L
13, rue de Champagne
F-57157 Marly

ELECTRONIC ARTS Leader sur 3DO ?

Impliquée dans le développement de la machine, Electronic Arts a également mis les bouchées doubles en ce qui concerne la création de logiciels. Résumé d'une visite en Californie...

Nous avons eu la chance de pouvoir visiter les bureaux américains de la compagnie. Luc Barthelet, un français expatrié aux Etats-Unis pour la bonne cause et "Vice President Technologie" (en anglais dans le texte) s'est bien voulu répondre à quelques questions.

Gen 4 : Savez vous comment est partie l'idée de la 3DO ?
L.B. : A l'origine, la console est venue d'une idée simple. Beaucoup de créateurs de hardware demandaient souvent leur avis aux éditeurs de logiciels pour savoir sur quel type de machine il leur serait agréable de travailler, et qu'elles innovations techniques ils seraient heureux de rencontrer. Bien entendu, une fois l'avis donné, il était tout aussi vite oublié. Cet état de fait avait tendance à mettre pas mal les éditeurs en boule. Mr Hawkins (le PDG de 3DO) a donc décidé de franchir le pas et de créer lui même cette machine idéale. La technologie était là, il n'y avait plus qu'à s'y mettre.

Gen 4 : Quels sont donc ces innovations techniques et les atouts de cette machine ?
L.B. : Les innovations sont nombreuses et les atouts multiples. Tout d'abord les processeurs sont extrêmement puissants et permettent des calculs en temps réel qui ouvrent de nouveaux horizons. De plus, la machine étant basée sur le CD, elle bénéficie d'une qualité sonore dont, je pense, on ne parle pas assez. La grande capacité de stockage du CD est bien entendu un facteur supplémentaire, ainsi que la possibilité d'avoir du Full Motion Video. Ces différents facteurs réunis permettent de créer des jeux de la qualité de ceux que vous pourrez prochainement voir tels que Shock Wave, Road Rash, Wordbuilders Inc et bien d'autres.

Gen 4 : En ce qui concerne la machine, nous avons entendu dire qu'elle risquait d'évoluer. Ne risque-t-il pas d'y avoir des problèmes de compatibilité d'une version à l'autre ?
L.B. : Absolument aucun. En fait lorsqu'un programme parle à la 3DO, il passe par une sorte de "traducteur" qui donne par la suite ses ordres à la machine elle même. Même si le hardware (les composants électroniques) de la machine change, les programmes seront toujours compatibles puisque le traducteur sera toujours là.

Gen 4 : Il paraîtrait que la machine permette également l'accès au monde virtuel. Est-ce exact ?
L.B. : Tout à fait ! La console est équipée de prises série. Il est possible de brancher un casque de visualisation virtuel, un gant et tout ce que vous voulez...

Gen 4 : Pour en revenir aux logiciels, combien de personnes travaillent sur ce support actuellement chez Electronic Arts ?
L.B. : Personnellement j'ai près d'une quarantaine de personnes qui travaillent ici avec moi sur les développements 3DO, mais si on regroupe toutes les équipes d'Electronic Arts qui travaillent sur ce support à travers le monde, comme les équipes de Vancouvert, d'Origin et nos équipes en Angleterre, c'est bien une centaine de personnes qui est actuellement à pied d'œuvre.

Gen 4 : Cela fait pas mal de monde ! Combien de produits sont donc en cours de développement ?
L.B. : Les produits n'en sont pas tous au même stade. Certains sont en phase préliminaire, d'autres sont pratiquement achevés. Actuellement nous avons entre 20 et 25 produits en développement, avec une dizaine d'entre eux à un stade très avancé. Au moment où la 3DO sera lancée sur le marché américain, c'est à dire vers la fin de l'année, nous aurons déjà pas mal de titres disponibles.

Gen 4 : De quels outils disposez vous pour la création de vos jeux ?
L.B. : Les capacités de stockage sont tels avec le CD que nous pouvons nous permettre de faire pas mal d'animations en images de synthèse (NDLR : l'intro de Shock Wave est digne d'Imagina). Par voie de conséquence, nous travaillons beaucoup sur les stations Silicon Graphic. Nous en avons six rien qu'ici. En plus de cela, nous avons des studios sonores et vidéo assez performants qui nous permettent de travailler sur l'image et le son de façon très efficace (NDLR : tellement efficace qu'il est d'ailleurs interdit d'en prendre des photos : les concurrents seraient trop content de "s'en inspirer").

Gen 4 : A quel rythme comptez vous sortir des produits 3DO ?
L.B. : Rien n'est définitif, mais pour l'instant nous tablons sur des chiffres allant de 25 à 30 produits par an sur ce support, couvrant tous les domaines du jeu : action, réflexion, simulation. Nous n'oublions pas non plus l'éducatif qui représente près de 20% de nos développements. De plus, il est intéressant je pense de souligner que beaucoup de nos jeux seront traduits dans de nombreuses langues dont le français, ce qui devrait plaire à vos lecteurs ..

Solution 2 : le prince charmant va sur 3615 GEN4 pour trouver la solution du jeu, comme çà il ira un peu plus vite !

SHOCK WAVE

Voici donc une des toutes premières preview sur un produit exclusivement dédié à cette machine !

Shock Wave est un jeu d'arcade qui vous place aux commandes d'un vaisseau avec pour but de défendre la Terre.

Pour approfondir un peu le scénario, en l'an 2019, la planète, pour la première fois de son histoire ne souffre plus du pire des fléau : la guerre. Dans ce climat de paix mondiale, les Nations-Unies lancent le UMS Omaha, le premier vaisseau porteur orbital autour de la Terre. Si vous préférez, le UMS Omaha est un gigantesque porte-avions spatial. La mission de celui-ci est de rechercher, d'explorer et éventuellement de servir de base pour les premières missions de colonisation vers d'autres systèmes.

Mais ce scénario idyllique ne prenait pas en compte les méchants petits hommes verts... En effet, une armada extraterrestre bombarde tous les systèmes défensifs de la Terre sans prévenir (Remember Pearl Harbour !) et descend sur Terre pour rayer de la carte les derniers postes de défense. Comme vous l'avez compris, cela va assez mal pour la race humaine. Seul l'UMS Omaha a réussi par miracle a échapper a l'assaut meurtrier (quelle belle tournure. Pullitzer, me voilà !). L'équipage du vaisseau n'a plus qu'une possibilité : tenter de repousser l'invasion extraterrestre avec la seule arme dont elle dispose : des chasseurs sub-orbitaux expérimentaux : les F117. Vous incarnez un des pilotes de cette petite force qui n'a pratiquement jamais eu l'occasion de s'entraîner sur cet engin. Le problème est que vous n'avez pas franchement le temps d'apprendre. Les forces ennemies sont en train de débarquer dans toutes les grandes villes du monde. Il va vous falloir affronter des nuages de chasseurs extraterrestres, mettre un trempe a leurs forces au sol ainsi qu'à leurs installations et pour finir affronter le vaisseau mère.

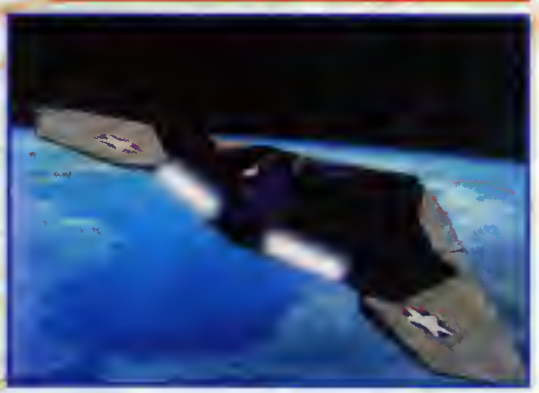
Shock Wave combine des scènes cinématiques en Full Motion Video avec de véritables acteurs, des sons digitalisés de haute qualité. Pendant que vous êtes aux commandes de la bête, vous verrez apparaître de véritables images vidéo des autres pilotes, alors que vous êtes en train d'évoluer sur la surface de la planète. La visualisation serait en 3D, un peu à la Comanche, mais en beaucoup, beaucoup plus rapide. Et encore... Les versions que nous avons eu l'occasion d'admirer ne tournaient pas sur la machine elle même mais sur un Mac. Luc Barthelet nous a garanti que nous pouvions nous attendre à voir la version finale du jeu tourner bien plus vite sur la machine elle même !!! La texture du terrain est faite à partir d'images photographiques et de données établies a partir de relevés reels.

Pour tout dire, bien qu'étant un des premiers produits sur cette machine, Shock Wave s'annonce déja comme un produit hors du commun, qui devrait être disponible a la date de la sortie américaine de la console, soit aux environs d'octobre de cette année.

ROAD RASH

Un autre produit 3DO à l'horizon avec Road Rash. Ici, plus question, d'extraterrestres hostiles et de vaisseaux hyper-sophistiqués. Le Rasher (le personnage que vous incarnez) est un motard fou furieux qui ne prend son pied qu'en livrant des courses complètement folles à ses semblables aux commandes d'engins surpuissants.

Le mal ne serait pas trop grand si leur terrain de manœuvre n'était la rue dans laquelle monsieur et madame tout le monde circulaient. Vous foncez donc comme un fou à travers diverses "pistes" telles que les rues surpeuplées des villes, les autoroutes, les canyons, les vignobles en essayant autant que faire ce peut de faire dégager de votre route tous les autres Rashers qui tenteraient, ô suprême déshonneur, de



passer devant vous. La technique pour cela est assez simple : coups de poing et coups de pied, bref tout est bon pour mettre l'autre en l'air. Au début je pensais que ce jeu était emprunt d'un semblant de morale puisqu'il était conseillé d'éviter les piétons innocents, les policiers, toujours un poil réticents face à vos performances en plein cœur du centre-ville, les embûches de la route et les taxis pleins de touristes se traînant à des allures lamentables. Après quelques temps de jeu, il est aisé de se rendre compte que s'il est conseillé d'éviter tous ces malheureux, c'est uniquement parce que le gadin qui s'en suivrait vous retarderait...

Pourquoi foncer de telle façon ? Tout simplement pour le fun, et, de façon plus terre à terre pour gagner de coquettes sommes d'argent qui vous permettront de transformer votre engin en une bête de course encore plus performante, le summum étant la "Nitro-Bike" (juste le modèle au dessus de la petoire de Stephane). Si vraiment vous avez des scrupules à percuter le pauvre monde a des allures "luminiques" (on se demande bien pourquoi), il vous est toujours possible d'accepter des missions de coursier ultra importantes et à haut risque.

Vous avez la possibilité de choisir votre pilote parmi huit personnages, aux caractéristiques différentes, dont la moralité laisse lourdement a désirer.

Techniquement, la encore, le produit nous montre de façon impressionnante de quoi est capable la 3DO. La vue se situe a l'arrière du pilote et tous les décors sont en 3D avec mapping. La vitesse, fondamentale dans ce type de jeu, est impressionnante, même en plein milieu du centre ville, alors que vous évoluez au milieu des buildings. Denivelés et autres véhicules ne ralentissent en rien le déroulement du jeu.

Côté son, c'est là aussi époustouflifiant puisque la bande sonore est de qualité CD en stéréo, avec des effets d'écho et des Doppler (les bruits sont différents selon qu'ils se rapprochent de vous ou s'éloignent). Le produit devrait être disponible sur 3DO peu après la sortie américaine de la machine.

WORLDBUILDER INC.

Toujours sur 3DO, Worldbuilder Inc est un jeu qui se situe entre Full Metal Planet et Sim Earth.

Worldbuilder Inc est une firme spécialisée dans la terraformation de mondes. Kesako, la terraformation ? C'est l'ensemble des techniques qui consistent à rendre une planète hostile en un paradis sur lequel les colons que vous y installerez, une fois le processus terminé puissent se sentir comme a la maison.

Ça n'a peut être pas l'air comme ça, mais c'est du boulot. Votre rôle en temps que président de cette entreprise est de découvrir et sélectionner les mondes que vous juger aptes à recevoir la terraformation à l'intérieur d'un secteur de la galaxie, puis, une fois cette étape franchie, d'y envoyer un vaisseau d'exploration (que vous contrôlez). L'affaire serait relativement aisée si les entrepreneurs rivaux ne vous guettaient au tournant avec l'espoir que ce contrat soit le dernier pour vous (rahh, les chacals !)

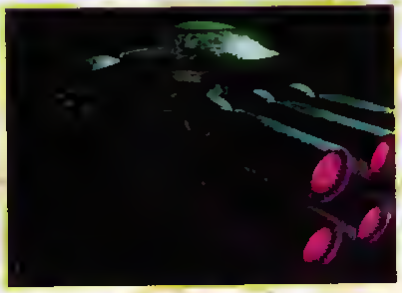
La panoplie technologique dont vous disposez est assez étonnante. Vous pouvez, par exemple, placer subtilement des trous noirs miniatures qui influeront sur les champs gravitationnels qui s'exercent sur une planète afin de mettre celle-ci en orbite, alors qu'elle était stable auparavant, ou modifier son orbite. Vous avez acces à tout un tas de commandes vous permettant de faire varier les conditions climatiques, ou, encore plus fort, de faire dévier des météorites ou des cometes afin qu'elles percutent la planète ce qui créera le mélange gazeux indispensable au développement de la vie ou encore d'apporter de l'eau sur un monde aride. Une fois que votre grosse patate morte ressemble à quelqua chose d'habitable, il ne tient plus qu'à vous d'y installer et d'y faire prospérer des souches biologiques afin de fertiliser la planete, puis d'y introduire différentes formes de vie...

Une fois votre petite Genèse personnelle accomplie, faîtes la prosperer en empêchant les formes de vie nuisibles de se developper et donc de nuire aux colons nouvellement installés.

Bien entendu vos concurrents sont toujours présents et n'attendent qu'un faux pas de votre part pour vous rentrer dans le lard. Pour vous dire toute la vérité, nous n'avons pas encore vu le jeu tourner, mais sachez, pour vous situer le niveau du produit que participent à la création de ce jeu Noah Falstein à qui l'on doit Battle Hawks 1942, et qui a travaillé 8 ans pour la Lucasfilm, que les graphismes (effectués sur Silicon Graphic) sont exécutés sous la direction de Kurt Kaufman (ex-Industrial Light and Magic) et de Syd Mead à qui l'on doit les décors de Blade Runner.

Prenez patience.

Pour l'instant, on fait comme vous : on bave...



SUITE DE LA PAGE 151

C.E.S. DE CHICAGO

Vous avez pu découvrir les nouveautés sur disquettes dans notre rubrique Magazine. Voici maintenant les très nombreux produits CD-Rom qui étaient présentés lors de ce salon évènementiel ! Accrochez-vous...

AMERICAN LASER GAMES

La compagnie à qui l'on doit le retour dans les salles d'arcade des jeux à base de vidéo disques (Mad Dog McCree 1 & 2, Who Shot Johnny Rock ? ou Space Pirates) propose une version CD-Rom pour PC de son premier hit, Mad Dog McCree. Le très mechant Mad Dog tient en otage une petite ville du Far West, apres avoir emprisonné le shérif et kidnappé le maire et sa fille. A vous de sauver le ville en tirant un à un les "méchants" acolytes de Mad Dog, avant d'affronter ce dernier en personne. Cette version CD comporte toutes les scènes du jeu, dont les digitalisations, sans être parfaites, sont déjà assez réussies pour rendre le jeu tres sympathique à jouer. Une sorte d'Operation Wolf des années 90 en quelques sortes, qui sortira très très bientôt !

LE CLUB LORD STORMER

Marché de l'occasion
Lord Stormer rachète vos anciens jeux.
Vous avez accès à la logithèque occasion

Exp

Alone in the dark	139 F
Monkey Island 2	149 F
Larry 5	145 F
Loom CD	119 F

FUTUR VISION
INFORMATIQUE

LE CLUB LORD STORMER

Prix club (voir colonne club)
Hot line technique
Disquettes de démo
Et en cadeau de bienvenue
le tapis de souris Collector Syndicate
Adhésion à l'année 150 F

DISQUETTES

P.Public		P.Club
329 F	***Cobra Mission***	315 F
279 F	Betrayal at Krondor	250 F
249 F	Lost In Time 1	219 F
249 F	Lost In time 2	219 F
319 F	X-Wing	299 F
279 F	Legacy	265 F
219 F	Flash Back	209 F
279 F	Veil of Darkness	250 F
299 F	EOB III	279 F
279 F	Syndicate	250 F
249 F	Prince of Persia 2	219 F
279 F	Space Hulk	250 F
279 F	Serpent Isles	250 F
279 F	Strike Commander	250 F

Accessoires

SBPRO Deluxe	1 160 F
SB 16 ASP	1 790 F
SB 20	795 F
Wave Blaster	1 790 F
CD Rom SB Int+ Loom	1.790 F
Kit CD16	4 890 F

Joypad

Megapad	125 F
Megagrip	135 F

CD-ROM

P.Public		P.Club
399 F	Kyrandia	385 F
499 F	7th Guest	475 F
249 F	Curse of Enchantia	230 F
379 F	King Quest VI	339 F

CONFIGURATIONS

VLB

HD 170 Mo IDE
4 Mo RAM
Boîtier Mini Tower Design
1 lecteur 3 1/2 1.44Mo
1 Carte Vidéo VLB 1Mo
Ecran 14" Vga 1024*768
Clavier 102T
1 Ctrl 2FD-HD IO(VLB)
(1Megapad) club
8 900 F ttc

HD 210 Mo IDE
4 Mo RAM
Boîtier Mini Tower Design
1 lecteur 3 1/2 1.44Mo
1 Carte Vidéo VLB 1Mo
Ecran 14" Vga 1024*768
Clavier 102T
1 Ctrl 2FD-HD IO(VLB)

8 990 F ttc

Bon de Commande
à retourner
à I E S (Futur Vision)
25, Rue D'Hauteville
75010 Paris
Tel 42 46 56 38
Horraire de 10h à 19h

Nom
Prénom
Adresse
Code postal
Ville Tel
Possibilité achat sur place

Abonnement
□ OUI = 150 F
□ NON
Chq à l'ordre de I E S
Mandat □
Frais de port
Colléco + 20 F
Colissimo + 30 F
C R + 35 F

FUTUR VISION

Signature obligatoire(des parents pour les mineurs)

ACCOLADE

La compagnie, par le biais de Tsunami et Legend, proposera des produits CD-Rom pour PC, en septembre. Ringworld, d'après le jeu d'aventure testé dans notre numéro 54, reprend le même jeu, avec l'ensemble des dialogues parlés, de meilleures musiques, et une interview en vidéo de Larry Niven, auteur des livres qui ont inspiré l'histoire. Blue Force, d'après Jim Walls, comporte également plus de sons et de musiques, et une interview du célèbre flic à qu'il l'on devait les 3 premiers Police Quest. ProtoStar et Eric The Unready arriveront également, mais on ne connaît pas encore l'apport des versions CD.

EMPIRE

King's Ransom est annoncé pour CD-Rom PC en septembre, et il s'agit du nouveau jeu d'arcade des auteurs de Wrath Of The Demon, alors que Terror Of The Deep est le nouvel épisode des aventures de Guy Spy, également prévu pour CD-Rom PC en octobre. Mais la grosse nouveauté viendra des versions CD-Rom PC et Macintosh de Dragon's Lair, qui cette fois-ci reprendront toutes les animations et tous les sons du jeu classique ! Bref, on dirait vraiment le jeu d'arcade original, et ça, c'est pour octobre. Cool, non ?

ICOM

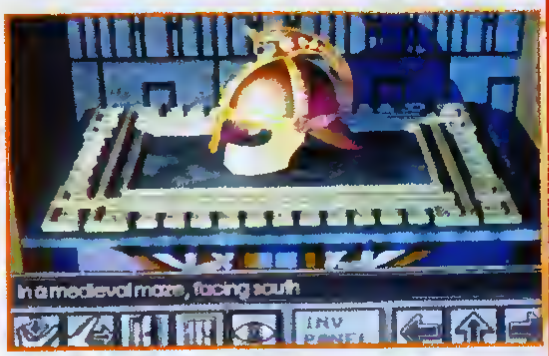
L'éditeur américain, qui vient tout juste d'éditer le troisième et dernier volume de ses Sherlock Holmes Consulting Detective travaille d'ores et déjà sur de nouveaux produits. Dracula Unleashed est le plus important, et il sortira à la rentrée 93 sur CD-Rom PC et Macintosh. "Le milieu du soft, en général, consiste seulement en comprendre ce qui peut être fait en incorporant de la vidéo dans les jeux" explique David Marsh, producteur du jeu. "Le but d'Icom était de créer un jeu qui combinerait l'expérience que l'on a du jeu d'aventure et profiter de la vague Dracula qui s'abat actuellement. Nous savions qu'en 1992, il serait produit entre 6 et 10 films parlant de vampires, qui sortiraient dans les années suivantes. Dracula Unleashed tombe vraiment au bon moment. Cependant, nous voulions que notre scénario soit unique, et nous savions que les personnages, forts et légendaires, devraient évoluer dans une nouvelle histoire. Nous avons pris tout ce qu'il y avait de mieux dans la légende de Dracula et nous avons commencé notre scénario dix ans après l'histoire originale. Tous les personnages principaux sont encore là, mais nous en avons ajoutés de nouveau." Ceci terminé, il fallait écrire un script complet de chaque scène, ce qui prit encore quelques mois. Il fallait maintenant trouver les acteurs qui allaient jouer les quelques 47 rôles, mais aussi un réalisateur ! "Ce que nous faisons sur un produit CD-Rom comme Dracula Unleashed ne nous permet pas de prendre un réalisateur normal, il vous faut quelqu'un qui comprenne comment filmer en vidéo spécifiquement pour notre support. Comme nous travaillons sur différentes machines, nous devons faire attention aux palettes et ainsi bien choisir nos couleurs. Les plus gros challenges de Dracula Unleashed auront certainement été la construction d'une rue Victorienne et d'un gigantesque cimetière au sein même des studios d'enregistrement du son. Nous avons également loué des carrosses et d'autres objets typiquement victoriens pour que l'ambiance soit plus authentique." "Le tournage de ce jeu dépasse tout ce qui s'est fait auparavant ! Nous avions besoin d'un grand loup pour plusieurs scènes, et nous avons finalement trouvé un propriétaire de loup qui a accepté de nous le louer. Le seul problème est qu'il était si domestiqué que nous avons dû l'entraîner à avoir l'air méchant !" Il aura plus de quatre semaines de tournage pour terminer Dracula Unleashed, mais aussi quelques semaines de post-production. En plus, près de 50 minutes supplémentaires de sons sont nécessaires pour le fonctionnement du jeu ! Au final, le jeu comporte 135 scènes, comporte de nombreuses fins, pour un total de 96 minutes de vidéo sonorisée. Les joueurs obtiennent des informations, voyagent à Londres, trouvent et utilisent des objets, comme dans un jeu d'aventure classique, mais qui posséderait une réalisation hors du commun. Icom nous proposera-t-il avec Dracula Unleashed le meilleur jeu CD à ce jour ? Reponse à la rentrée.

Mais ce n'est pas tout, la compagnie travaille également sur Global Golf, un jeu prévu sur CD-Rom PC et Macintosh, et qui vous permet de jouer sur des trous fantaisistes, dans les endroits les plus beaux du monde, et souvent les plus improbables. Ainsi, vous jouerez sur le pic de l'Everest ou encore à partir de la Tour Eiffel ! Le CD est utilisé pour présenter les parcours en images de synthèse, mais également pour les commentaires, qui sont entièrement en vidéo. A côté de son aspect loufoque, la simulation en elle même s'annonce particulièrement bonne.

GÉNÉRATION 4
À LA RADIO ? NON ? SI !
VOIR PAGE 202 !

ELECTRONIC ARTS

La compagnie ne présentait toujours pas sa version CD-Rom de Lost Files Of Sherlock Holmes, mais un premier jeu CD nommé The Labyrinth. Le jeu comporte plus de 250 megabytes de dessins en SVGA, entierement calculés en 3D.
Il s'agit d'un jeu d'aventure dans lequel vous allez devoir résoudre de nombreuses énigmes graphiques et logiques. Le roi Minos (de la mythologie grecque) a capturé l'esprit de son ancien maître maçon, Dédale (le pere d'Icare). C'est Dédale qui avait cree et construit l'infâme labyrinthe de Knossos. Minos se sert de l'esprit de Dédale pour construire un nouveau labyrinthe, qu'il construit a travers l'espace et le temps, et ayant des sorties à travers de nombreuses époques. Minos veut devenir le maître de la Terre, et ce à travers l'Histoire ! Dedale essaye de lutter et reussi a faire envoyer un homme du 20ème siècle dans ce nouveau labyrinthe, dans le but de l'aider, et va devoir traverser de nombreuses epoques, moyen âge, aménque précolombienne, age de bronze, Far West et enfin le présent. The Labyrinth sortira à la fin de l'année.



CYBERDREAMS

CyberRace, le jeu conçu par Syd Mead (voir dans le Spécial CES en partie Magazine), sortira en septembre sur CD-Rom PC. La version CD comporte l'ensemble des dialogues digitalisés.
Hunters Of Ralk marquera les débuts de Gary Gigax (l'auteur de Advanced Dungeons & Dragons) pour un jeu CD-Rom PC qui devrait en étonner plus d'un. Il s'agit d'un monde completement nouveau crée par Gigax, et d'un système de jeu très novateur imaginé par les programmeurs de Cyberdreams. Le jeu doit sortir fin 94.

ATTENTION CANAL 21 VOUS OFFRE PLUS DE 300 LOTS !

TUBES EN STOCK
Tu es branché musique ? Alors appelle vite le
36 68 21 06
Gagne des supers cadeaux : 2 places pour le concert de Prince, 1 veste en cuir Michael Jackson, et beaucoup de CD et Vidéocassettes...

SI T'ES FUNK, T'ES CONVERSE !
Appelle vite le
36 68 60 20
pour le grand concours DO THE FUNK / CONVERSE.
Tu peux gagner un voyage aux USA et les fringues de tes rêves !
CONVERSE

Gagne un voyage de star à Hollywood au :
36 68 80 20
Répond aux questions VRAI-FAUX sur le cinéma et gagne un voyage de star à Hollywood, des billets d'avant-première, des posters... Appelle vite, c'est GÉANT !
20th CENTURY FOX

SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉFIS, AFFRONTE LE
Gagne 1 console 16 bits !
36 68 21 88
OSE APPELER
ET ÇA VA ETRE TA FETE !

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 Frs par minute
Le règlement déposé par Newstelemedia est disponible chez Maître Venezia, huissier de justice, à Neuilly-sur-Seine

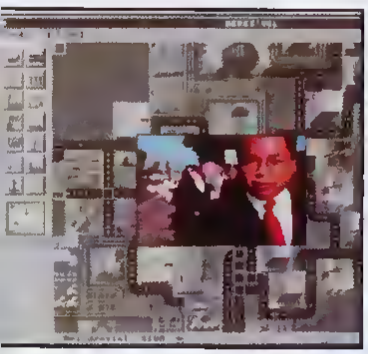
CODE MEDIA : 131

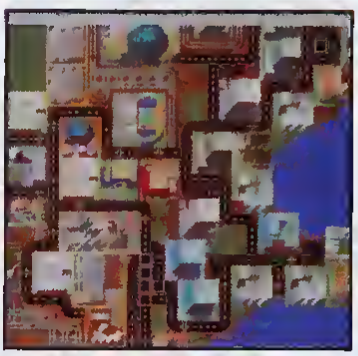
POP ROCKET

Cette jeune compagnie propose un jeu sur CD Rom Macintosh qui allie l'aventure au Rock'N'Roll. Vous êtes un producteur audacieux, et vous avez décidé d'aller chercher dans d'autres dimensions de nouveaux talents. La partie aventure consiste à explorer des lieux gigantesques et plutôt inquiétants. Régulièrement, vous aurez à monter des vidéo-clips, puis à vendre vos œuvres ! Alliant aventure et créativité, Total Distortion, c'est le nom du jeu, est un projet original et captivant

INTERPLAY

L'éditeur américain est le plus prolifique sur CD actuellement, avec 6 produits à sortir cette annee et plus d'une dizaine l annee prochaine. On commence par Battle Chess Enhanced, dont le CD tournera aussi bien sur PC que sur Macintosh. Cette version de Battlechess comporte des graphismes en Super VGA, de la musique de qualite CD, des voix pour les personnages, et des leçons en video pour mieux jouer aux échecs ! Le jeu sort fin juillet. Au même moment, mais sur CD-Rom PC uniquement, voici Lord Of The Rings. Cette nouvelle version du jeu de rôle basé sur le Seigneur des Anneaux propose un "guide parle" pour comprendre l'interface du jeu, l'ensemble des dialogues parlés, mais surtout elle contient plus de 20 minutes du dessin anime de Ralph Bakshi sur le Seigneur des Anneaux. De quoi contenter vraiment les fans de Tolkien ! En septembre, ce sera au tour de Star Trek : 25th Anniversary, d'apparaître sur CD-Rom PC. La nouveaute de cette version est qu'elle est entierement parlée, et surtout que ce sont William Shatner, Leonard Nimoy et Deforest Kelly, les acteurs du feuilleton, qui ont fait les doublages sonores ! Bref, un véritable episode de Star Trek interactif... Viendront ensuite Castles 2 CD-Rom pour PC, qui comporte de nombreuses scènes video sur les châteaux d'Europe et les sièges, et Sim City CD pour PC, dont les nouvelles de la ville vous sont données par l'intermédiaire de bulletins d'information en vidéo. Enfin, en novembre, Fabulous Fuzzbox sortira sur Mac CD-Rom. Il s'agit d'un jeu d'aventure spécifiquement conçu pour le support CD-Rom. Et l'année prochaine, préparez-vous pour Sim Ant, Sim Earth et d'autres produits CD .





PRESTO STUDIOS

SUPERGAMES

LE SALON DES JEUX VIDEO ET DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

du 24 au 28 novembre 93
Parc des Expositions
Porte de Versailles - PARIS

36 15 SUPERGAMES

Toutes les infos sur le salon mais aussi sur les nouveautés de la High-Tech de loisirs. Des jeux, de nombreux lots à gagner.

36 68 20 90

Devenez un visiteur privilégié SUPERGAMES 93

Commandez dès aujourd'hui votre billet d'entrée au Supergames 93 à tarif super préférentiel

■ **Formule " journée"**

Votre entrée au prix préférentiel de 30 frs au lieu de 50 frs sous forme d'une carte coupe-file pour les animations de Supergames

■ **Formule "carte pass"**

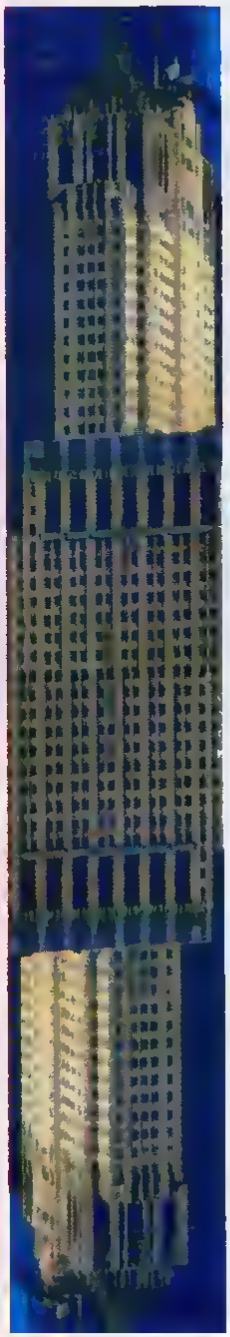
Pour 95 frs une carte nominative vous permettra d'entrer autant de fois que vous le voudrez sur Supergames pendant les 5 jours. Ce pass vous servira également de coupe-file pour les animations du salon.

Pour commander votre formule **tapez 3615 code Supergames**

1993 SUMMER CES

SOFTWARE SORCERY

Encore une nouvelle compagnie américaine, qui proposera bientôt Jutland, une simulation navale sur CD-Rom PC, se déroulant pendant la première guerre mondiale
Le jeu tourne en VGA ou SVGA, et comporte de nombreuses vidéos d'époque, et des sons très réalistes. Sortie annoncée pour l'été.



SPECTRUM HOLOBYTE

La compagnie présentait surtout des produits sur 3DO, mais on pouvait également découvrir la version CD-Rom Macintosh d'Iron Helix, un titre prevu également sur PC pour la rentrée.
Il s'agit d'un jeu d'action dans lequel vous dirigez une sonde dans un gigantesque vaisseau. Votre but est d'explorer les six niveaux gigantesques pour trouver l'arme biologique qui menace d'être utilisée prochainement. Les graphismes du jeu ont eté conçu par un artiste qui a travaillé sur les effets speciaux de Terminator 2 et Total Recall.

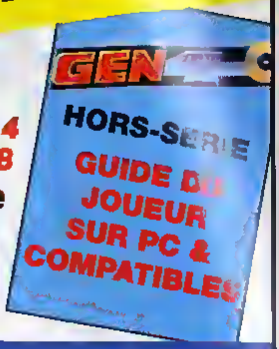
REVELL CD

Voilà des gens originaux, puisque cette branche de Revell (si ! si ! les gens qui font les maquettes), proposent des CD Rom PC avec leurs maquettes. Sur chaque CD, vous trouverez des indications vidéo pour mieux construire, peindre et décorer votre maquette, une partie encyclopédie, mais aussi un jeu. Ainsi, dans European Racers (sortie bientôt) et Backroad Racers (sortie à la rentrée), vous avez le droit à une simulation dans la lignée de Test Drive 3, alors que dans Hi-Tech Aircraft (sortie à la rentrée), c'est une simulation de vol qui complète le tout !
Et dans les projets, Revell CD prépare la même chose avec une maquette de dinosaure, et un jeu où vous pourrez découvrir le monde préhistorique par les yeux d'un de ces monstres disparus. Des versions Macintosh CD-Rom et 3DO sont annoncées.

PSYGNOSIS

Côté CD, vous découvrirez les versions 3DO de Dracula et Microcosm dans notre dossier sur cette nouvelle machine. Mais Psygnosis montrait également la version PC quasiment terminée de Dracula, un jeu d'arcade dont l'ensemble des décors est en images en synthèse, et qui est certainement l'un des plus beaux jeux d'arcade à ce jour.
On parle également d'une version PC de Microcosm pour la fin de l'année, et de quelques surprises (que nous vous dévoilons en rubrique news).

HORS-SERIE PC

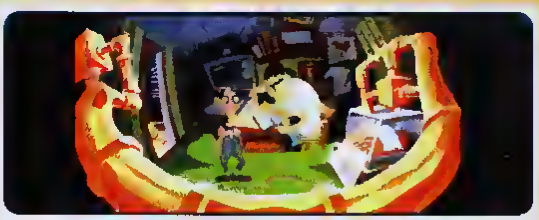


GENERATION 4
Hors-Série Numéro 8
L'arme indispensable des joueurs sur compatibles PC.

AU SOMMAIRE DU HORS-SERIE

I - LA TECHNIQUE

- -QUEL PC CHOISIR ?
- -LES CARTES SONORES
- -LES CD-ROM
- -LES JOYSTICK
- -LE DOS
- -WINDOWS



II - LES MEILLEURS JEUX

- -D'ACTION
- -D'AVENTURE
- -DE STRATEGIE
- -CD-ROM
- -DE SPORT
- -DE ROLE
- -DE SIMULATION

DÉCOUVREZ L'UNIVERS DU JEU SUR PC & COMPATIBLES DANS GENERATION 4, HORS-SERIE N°8

GENERATION 4 HS 8, DISPONIBLE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX FIN JUIN !

VIRGIN GAMES

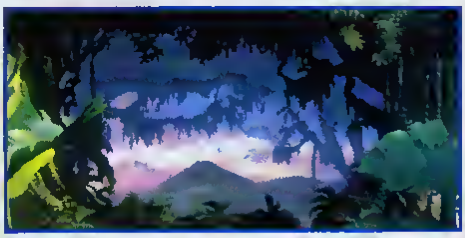
Apres avoir révolutionné le monde du CD avec Seventh Guest, Virgin continue sur sa lancée avec ce mois-ci Dune CD, et tres bientôt Kyrandia CD-Rom PC Cette nouvelle version comporte l'ensemble des dialogues parlés, les voix des acteurs etant totalement synchronisées avec les images C'est superbe ! Mais Virgin annonçait également de nouveaux produits, comme Eleventh Hour, la suite de Seventh Guest, prévu pour CD-Rom PC l'annee prochaine, et présenté dans notre dossier 3DO. De même, Virgin Games s'est associé avec Warner pour produire une version CD-Rom PC de Demolition Man, un film d'action qui se deroule dans le futur, avec Sylvester Stallone et Wesley Snipes. Le jeu est présenté egalement dans notre dosaier 3DO, et comporte des sprites qui sont en fait en vidéo, les acteurs ayant été filmés spécifiquement pour le jeu pendant le tournage du film ! Du jamais vu auparavant !

TWIN DOLPHIN

L'éditeur américain proposera une version CD-Rom PC de Forgotten Castle présente en version PC dans notre Spécial C.E.S en partie Magazine Nous ne savons pas ce qu'elle apportera, en dehors d'une meilleure musique.

WARNER NEW-MEDIA

Et voilà le grand retour de Pepe Moreno. Le célèbre graphiste, à qui l'on devait déjà l'album Justice Digitale, qui présentait un Batman totalement cyberpunk proposera bientôt son premier jeu, Hell Cab, sur CD-Rom Macintosh
Dans ce jeu, vous êtes à New-York et vous prenez le taxi pour aller visiter l'Empire State Building Hélas ! vous n'avez pas assez d'argent pour payer, et le conducteur vous propose un deal : vendez votre âme au diable, et vous deviendrez un de ses agents Vous voilà bien obligé d'accepter, mais n'en faites pas trop, sans quoi vous finirez comme un vrai démon
Le jeu est immense, comporte de nombreuses scenes vidéo, mais surtout des graphismes somptueux et des sons incroyables Le jeu doit sortir cet été !



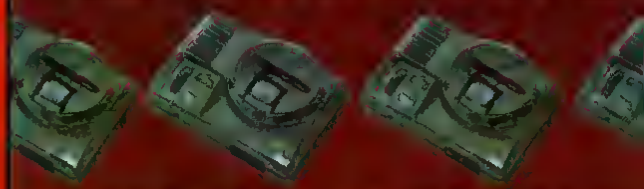
SUR

36 68 18 00

CAPTAIN VIPER

VOUS FAIT GAGNER

2 consoles MEGADRIVE



CHAQUE SEMAINE*

*envoyé en recommandé à chaque gagnant sous 15 jours.

LA TOUR INFERNALE

La plus grande tour de New-York est la cible de terroristes déterminés. Dans moins de 10 minutes, la tour va être détruite sous le souffle d'une bombe de plus de 500 Kg.
Avec le CAPTAIN VIPER, trouvez le code qui va vous permettre de la désamorcer.
ATTENTION, plus de 10 pièges ont été posés par les terrosistes pour vous éliminer.

NEWS, TRUCS ET ASTUCES

Une rubrique pour tous les fanas de jeux sur consoles !
- Les sommaires des journaux à paraître (mai)
- Les trucs et astuces des jeux nouveaux (juin)
- Les questions/réponses thématiques sur les jeux (juillet)

EN AVANT LA MUSIQUE

Un grand classique pour tous les fanatiques des jeux vidéo. Il s'agit de reconnaître la musique d'un jeu et choisir le bon titre parmi les trois qui te sont proposés.
L'occasion de prouver ses compétences en la matière et de gagner une console.

* La minute de fonction de la connexion est à 2,17 Frs - PRESSIMAGE -

1993 SUMMER CES

REACTOR

La compagnie, à qui l'on doit l'excellent Spaceship Warlock sur CD-Rom Macintosh, présentait de nombreuses nouveautés au C.E.S. de Chicago, à commencer par une nouvelle ligne de produits, les Digital Comics.
Le premier à sortir se nomme Donna Matrix, est l'œuvre de Mike Saenz et fait 48 pages et promet de révolutionner le genre ! Les quelques images que nous vous présentons ici devraient suffir à vous convaincre. La BD sortira cet été aux Etats-Unis, et sera très certainement importée en France. D'autres titres sont prévus, basés sur les jeux Spaceship Warlock et Screaming Metal.

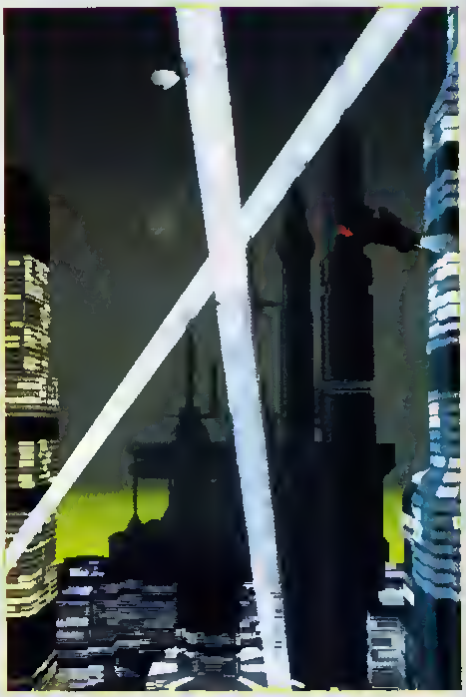
Spaceship Warlock arrive sur CD-Rom PC ! Voilà une bonne nouvelle, d'autant plus que le jeu est toujours aussi beau, mais encore plus rapide. Ce jeu d'aventure interactif comporte de très nombreuses scènes cinématiques somptueuses, et un scénario original dans un monde à la Blade Runner. Le jeu est annoncé pour cet été.

? KEZAKO

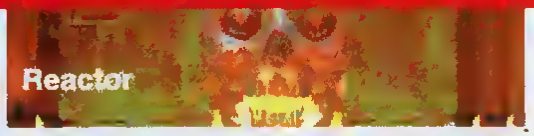
MIKE SAENZ aujourd'hui directeur de Reactor, Mike Seanz a un passé important dans le monde des Comics américains. Il a commencé sa carrière en travaillant pour Warren Publishing et Marvel Comics. Ayant travaillé pour des publicités, il découvre l'informatique, et en 1984, il crée Shatter, le premier Comic entièrement généré par ordinateur. Son œuvre Macintosh se vendra à plus de 100 000 exemplaires. En 1986, il devient la personnalité la plus provoquante du milieu avec son très fameux MacPlaymate, un programme très chaud sur lequel nous reviendrons un de ses jours... En 1988, il publie chez Marvel la première BD aux couleurs entièrement traitées par ordinateur, Iron Man Crash. Enfin, en 1989, il fonde Reactor et commence à travailler sur plusieurs projets CD-Rom. En 1990 sort Virtual Valene, une suite plus colorée de MacPlaymate, puis en 1991, Spaceship Werlock est le premier jeu CD-Rom sur Macintosh, et la meilleure vente de l'année sur ce format ! Aujourd'hui, Mike Saenz prépare son retour à la BD avec les Digital Comics, sans oublier les jeux et les programmes un peu hot !

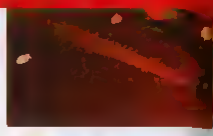
? KEZAKO

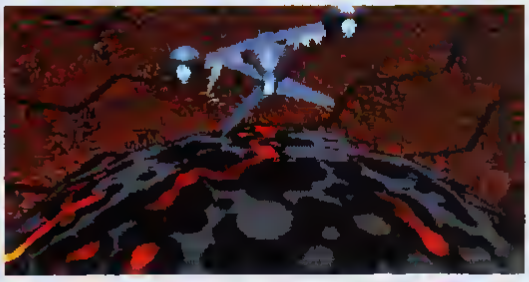
DIGITAL COMICS : en utilisant les mêmes outils et techniques dont Hollywood se sert aujourd'hui pour les effets spéciaux des films, Reactor a inventé les Digital Comics. Des BD qui ont une qualité graphique sans précédent, qui utilisent des techniques modernes comme le "morphing" et dont tous les objets existent en 3D, ce qui permet de les réutiliser très facilement et donc de produire les cases plus rapidement. Les dessinateurs créent donc les décors en 3D, y placent les personnages et objets, puis placent les lumières, et l'ordinateur "calcule" la case !

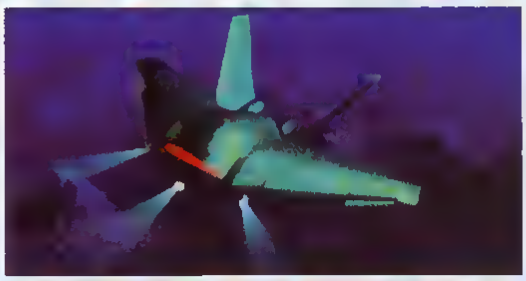


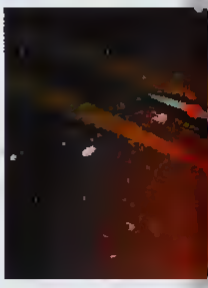
Quand un pirate allume [illegible] comme un androïde de plaisir et lui donne l'intelligence d'un Intercepteur de Combat, il nomme son nouveau jouet "Donna Matrix". L'androïde s'échappe et commence une croisade destructrice dans les rues d'un Chicago du 21ème siècle ! Même les Forces Spéciales n'arrivent pas à stopper le robot démentiel et l'action monte jusqu'à ce qu'on fasse appel à l'Agence de la Sécurité Nationale ! Seront-ils assez rapides pour découvrir que la "Donna Matrix" est vitale au développement de l'ultime Assassin Cybernétique ?



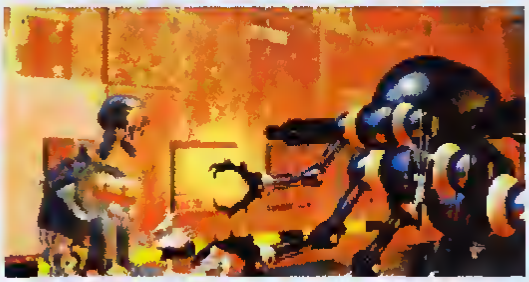








Ci-dessus, vous pouvez découvrir quelques écrans du somptueux Screaming Metal sur Macintosh. En bas à droite, 4 photos du Director's Cut de Virtual Valérie, alors que vous pouvez découvrir ci-dessous trois écrans de Virtual Valérie 2.

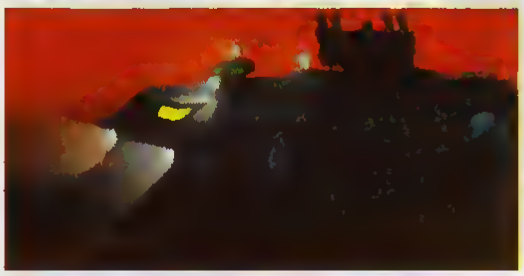
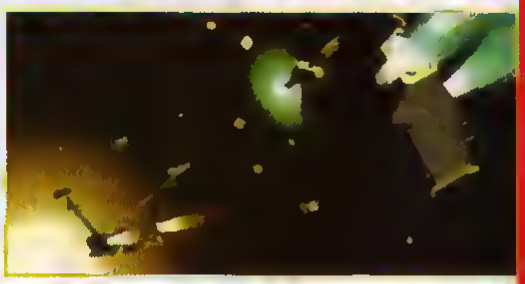


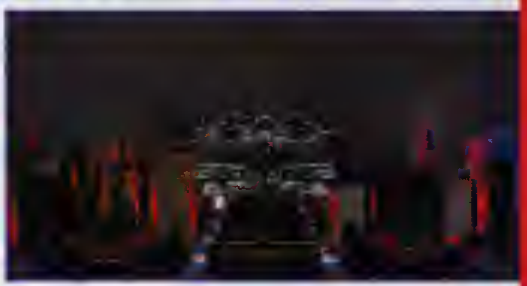
Virtual Valerie : Director's Cut, est une nouvelle version du fameux programme "hot" de Reactor. Le jeu rappelle vraiment le premier, mais comporte toutes les scènes plutôt "hard" qui avaient été supprimées au dernier moment. Virtual Valerie, c'est plus une expérience qu'un jeu, comme s'amuse à dire son auteur, Mike Saenz. Cette nouvelle version sera disponible cet été sur Macintosh.

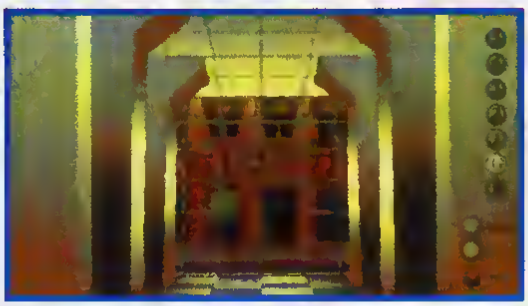
Toujours cet été, arrive Virtual Valerie 2. Cette fois-ci, il y a un peu plus de jeu, mais le but est toujours d'observer Valerie, cette fois-ci entièrement modélisée en 3D, et d'essayer toutes sortes de choses et d'objets avec elle. Allez, c'est promis, à la rentrée on vous en dit plus !

Le prochain jeu dans la lignée de Spaceship Warlock devrait sortir vers octobre, et il s'agit de Screaming Metal, annoncé sur Macintosh CD pour le moment. Dans ce jeu, vous jouez un commando des Forces Unies Spaciales, envoyé pour une mission périlleuse combattre une race mortelle d'aliens, sur une planète lointaine. Toute une floppée d'armes est à votre disposition ! Vous allez devoir explorer un monde hostile et vous battre pour le destin de l'humanité !
Screaming Metal est à nouveau entièrement réalisé sous 3D Studio, et comporte de très nombreuses scènes cinématiques somptueuses, encore plus d'action que dans Spaceship Warlock, et s'annonce comme un des meilleurs jeux CD-Rom à ce jour !

Enfin, Reactor annonçait que la compagnie travaillait déjà sur Spaceship Warlock 2, et que le jeu comprendrait encore plus d'animations que le premier épisode.
Sortie annonces pour la mi-94..





Question :

QUEL EST LE LIEN ENTRE MANCHESTER DRACULA 3DO SCHWARZY SONY ET STALLONE ?

Génération 4 n° 58
Mega Dossier Psygnosis
Sortie le 25 août...

Génération 4
19, rue Hégésippe Moreau,
75018 PARIS
Tel : (33)(1) 45 22 38 60
Fax: (33) (1) 45 22 70 31

REDACTION
Directeur-adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisard
Rédacteur en chef : Didier Latil
Rédacteurs: Grégoire Amin-Tahmasseb, Olivier Canou, Anne-Karine Denobile, Yann Renouard, Christian Roux, Michel Huong
Illustrateur : Olivier Frot

REDACTEURS GRAPHISTES
Maquette, conception artistique : Marie Priester
Infographie, Reshape Vidéo : Godefroy Lueng, Frédéric Lavesque, Françoise Royère, Carol Gregg, Isabelle Lebigre, Touchine Tran
Secrétaire de rédaction : Thierry Pierr

PUBLICITE
Directeur : Antoine Hamel
Assistante : Stéphanie Rampler, Katia Rouxel

FABRICATION
Chef de Fabrication : Jacques Gouffé
Secrétaire de Fabrication : Isabelle Dubuc

DIFFUSION, VENTES
Responsable : Olivier Lepotvin -TE 78-
Directeur Commercial & Marketing : Lionel Pillet

PROMOTION
Responsable : Véronique Gardy
Club Génération 4 : Véronique Latil

TELEMATIQUE : Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal, Greg "The Heathen" André

COMPTABILITE
Chef comptable : Leila Alhabib
Assistée de : Charles Cervelot, Stéphane Bouchard, Nadja Sahel

DIRECTION EDITORIALE
Directeur de la Publication et des rédactions : Godefroy Gaudicelli
Directeur délégué : Patrick André
Responsable d'administration : Pascale Bry

Génération 4 est une Publication Presamage, SARL au capital 250 000 francs. Siège social et princ établissement : 19, rue Hégésipp Moreau – 75018 Paris.
Commission paritaire N°68731
ISSN 0987- 8700X – Dépôt légal 2 Trimestre 1993

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux ter des alinéa 2 et 3 de l'article 41, d'une part, q tes copies ou reproductions strictement réserv à l'usage du copiste et non destinées à u collective et d'autre part, que analyses et courtes citations dans un d'exemple et d'illustration, "toute représentation reproduction intégrale ou partielle faite sans consentement de l'auteur ou de ses ayants-d ou ayants-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'art 40. Toute représentation ou reproduction quelque procédé que ce soit constituerait contrefaçon sanctionnée par les articles 42 suivants du Code Pénal. L'envoi de textes, pho ou documents implique l'acceptation par l'au de leur libre publication dans le journal. documents ne sont pas retournés. La rédac décline toute responsabilité quant aux opini formulées dans les articles, celles-ci n'engag que leurs auteurs.

ENQUETE LECTEURS 1993

QUI ETES-VOUS ?

Afin que vous ayez toujours plus de plaisir à nous lire, nous souhaitons que ce magazine exprime encore mieux ce que vous aimez (en jeux, loisirs, et bien sûr... dans GEN 4 !). Répondez vite à nos questions et nous suivrons tous vos conseils !

Enquête GEN 4, 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris

A nous retourner avant le 31 juillet 1993

DOCUMENT À DÉCOUPER OU À PHOTOCOPIER

A- VOUS ET LES JEUX VIDEO

A1. Quel est votre équipement (à votre foyer) micro ou console

Quel est celui que vous envisagez d'acheter prochainement

	J'ai	Je veux
Amstrad CPC	❑	❑
Amiga	❑	❑
Atari ST, STE, TT	❑	❑
Mac	❑	❑
PC ou Compatible	❑	❑
Lecteur CD ROM	❑	❑
Coregrafx	❑	❑
Néogeo	❑	❑
Nintendo	❑	❑
Super Nintendo	❑	❑
Master System	❑	❑
Mégadrive	❑	❑
Game Boy	❑	❑
Game Gear	❑	❑
Lynx	❑	❑
Aucun	❑	❑

A2. Comment l'avez-vous acquis ?

❑ On vous l'a offert
❑ Vous l'avez acheté vous-mêmes
❑ Vous l'avez demandé en cadeau
❑ Vous utilisez celui de vos parents

A3. Combien de jeux possèdez-vous — **envisagez-vous d'acheter prochainement**

Au total ☐ ☐

A4. Combien d'heures y jouez-vous par semaine *(en moyenne)*

A5. Quel est votre jeu préféré *(en lettres capitales)* .....

A6. Quels types de jeux appréciez-vous ?

(Noter de 1 à 10, par ordre de préférence 1= le plus 10= le moins)

☐ Jeux d'arcade
☐ Jeux d'arcade / d aventure
☐ Jeux de réflexes / réflexion
☐ Jeux de rôles
☐ Jeux educatifs
☐ Jeux de simulation aérienne / navale
☐ Jeux de simulation de conduite
☐ Jeux de simulation sportive
☐ Jeux de stratégie
☐ War Games

A7. Ce qui vous conduit á acheter un nouveau jeu

❑ L'avis d'un ami
❑ La publicité
❑ Les démos (chez les revendeurs)
❑ Les infos / tests de GEN 4
❑ L'avis du revendeur
❑ Le prix
❑ Les infos / tests d'autres magazines
❑ Le packaging

(Plusieurs réponses sont possibles)

A8. Ce qui freine vos achats de jeux vidéo

❑ Le manque de temps pour jouer
❑ La prudence après une déception
❑ La durée de vie des jeux
❑ Le vieillissement de votre matériel et l'envie d'en changer
❑ La scolarité
❑ Le prix d'achat
❑ L'anglais

(Plusieurs reponses sont possibles)

A9. Quelle somme dépensez-vous par mois *en* achats de jeux vidéo

❑ Moins de 100 F
❑ De 100 à 199 F
❑ De 200 à 599 F
❑ Plus de 600 F

A10. Quelle somme dépensez-vous par mois *en* achats de matériels ou accessoires pour jeux vidéo (micros ou consoles) .....

B- GEN 4 ET VOUS

B1. Comment avez-vous découvert GEN 4

❑ Chez le marchand de journaux
❑ Par un ami
❑ Par la publicité (affichage)
❑ Par Fun Radio
❑ A la "Foire de Paris"
❑ Par un autre magazine
❑ Par le guide Carrefour des 120 meilleurs jeux
❑ Par le guide FNAC

(Plusieurs réponses sont possibles)

B2. Ce qui vous a poussé à l'acheter

❑ La couverture
❑ La présentation
❑ Le volume de pages
❑ Le rapport qualité / prix
❑ Vous l'avez feuilleté
❑ Vous l'avez comparé
❑ Vous vous êtes fié á l'avis d'un ami

(Plusieurs réponses sont possibles)

B3. Suivez-vous l'avis de GEN 4

❑ Régulièrement ❑ Souvent ❑ Rarement

B4. Regrettez-vous

❑ De ne pas pouvoir le suivre aussi souvent que vous le voudriez
❑ De ne pas l'avoir suivi avant certains de vos achats
❑ De ne pas l'avoir connu plus tôt
❑ De l'avoir suivi

B5. Vous l'achétez

❑ Tous les mois
❑ Souvent
❑ Quelquefois
❑ Rarement

B6. Si vous n'êtes pas abonné à GEN 4, pour quelle(s) raison(s)
❑ Le prix ❑ La durée de l'abonnement
Autre .....

B7. En dehors de vous, combien de personnes le lisent .....

B8. Ce qui vous plaît le plus dans GEN 4
❑ Sa qualité rédactionnelle ❑ Les tests
❑ Sa maquette ❑ Les trucs et astuces
❑ Les scoops / avant-premières ❑ GEN 4 multimedia
❑ Autre ❑ GEN 4 direct
(Plusieurs réponses sont possibles)

B9. Que pensez-vous de la nouvelle formule
❑ Mieux ❑ Semblable ❑ Moins bien ❑ Sans avis

B10. Seriez-vous prêts à payer plus
❑ Oui ❑ Non

B11. Si oui, pour :
❑ Plus de pages ❑ Plus de disquettes
❑ Une couverture glacée et un papier de meilleure qualité ❑ Autre

B12. Que préfèreriez-vous
❑ Un test de 5 pages sur les bons jeux et quelques lignes sur les autres jeux
❑ Au moins une page sur chaque jeu et trois pages sur les excellents
❑ Plus de texte et moins de photos ❑ Plus de photos et moins de texte
❑ Test et avis ❑ Test sans avis
❑ Un dossier ❑ Pas de dossier
(Plusieurs réponses sont possibles)

B13. Avez-vous un minitel et y avez-vous accès ?
❑ Oui ❑ Non

B14. Si oui, consultez-vous le 36.15 GEN 4
❑ Rarement ❑ Souvent ❑ Jamais

B15. Selon vous, quel est le principal concurrent de GEN 4 .....

B16. Lisez-vous d'autres magazines dédiés aux jeux vidéo. Lesquels
1/ .....
2/ .....
3/ .....

B17. Combien dépensez-vous par mois en magazines vidéo
❑ Moins de 50 F ❑ De 50 à 100 F
❑ De 100 à 200 F ❑ Plus de 200 F

II- VOTRE PROFIL

Votre nom.....**Votre prénom**.....
Age.....**Sexe**.....**Nbre de frères ou sœurs**.....
Adresse.....
.....
.....

C1. Quelle est la taille de votre ville (nombre d'habitants)
❑ Moins de 20 000 ❑ De 50 à 100 000
❑ De 20 à 50 000 ❑ Plus de 100 000
❑ Ne sait pas

C2. Quelle est la profession de votre père ?
❑ Agriculteur ❑ Cadre supérieur ❑ Technicien
❑ Artisan/Commerçant ❑ Cadre moyen ❑ Employé
❑ Profession libérale ❑ Enseignant ❑ Ouvrier
❑ Dirigeant d'entreprise ❑ Fonctionnaire ❑ Autre

C3. Vos revenus pour votre foyer (parents + enfants)
(facultatif)
❑ Moins de 6 000 F ❑ De 6 à 6 000 F ❑ De 8 à 10 000 F
❑ De 10 é 15 000 F ❑ De15 à 20 000 F ❑ De 20 á 25 000 F
❑ De 25 é 30 000 F ❑ Plus de 30 000 F

C4. Quel est votre argent de poche par mois
❑ Moins de 150 F ❑ De 150 à 300 F ❑ De 300 a 500 F
❑ De 1 000 à 1500 F ❑ De 500 a 1 000 F ❑ Plus de 1 500 F

C5. Ce que vous (ou vos parents) possèdez / envisagez d'acquerir prochainement

	J'ai	Je veux
TV de salon	❑	❑
TV dediée aux jeux	❑	❑
Lecteur CD I	❑	❑
Lecteur CD TV	❑	❑
Lecteurr CD V	❑	❑
Discman	❑	❑
Chaîne HI-FI	❑	❑
Magnetoscope	❑	❑
Camescope	❑	❑
Un micro-ordinateur	❑	❑
Un 2ème micro	❑	❑
Velo	❑	❑
Mobylette	❑	❑
Scooter	❑	❑
Moto	❑	❑
Une voiture	❑	❑
Une 2eme voiture	❑	❑
Un walkman	❑	❑

C6. Que faites-vous de votre temps libre

	Heures/semaine
Regarder la TV	
Regarder des cassettes vidéo	
Ecouter de la musique	
Lire	
Aller au cinéma	
Aller au concert	
Sport	
Autre	

C7. Que faites-vous de votre argent de poche

	Achats/an
Jeux video	
Livres	
BD	
K7 vidéo	
Places de cinema	
Places de concert	
Sport	
Nourriture	
– Fast Foot	
– Restaurant	
– Autres	
Autre	

C8. Quelles radios écoutez-vous le plus souvent
1/ .....
2/ .....
3/ .....

C9. Citez-moi vos 5 marques de vêtements préférées
1/ .....
2/ .....
3/ .....
4/ .....
5/ .....

C10 Si vous disposiez d' un chèque , quelle console ou micro aimeriez-vous acheter *(écrire en lettres capitales)*
.....
.....
.....

21 H 30 - MINUIT

FUN LIVE

les meilleurs moments des plus grands concerts*

*du lundi au jeudi

TRAVAILLEZ VOTRE SWING SUR VOS MICROS
LE GOLF COMME VOUS NE L'AVEZ JAMAIS VU!!!!

Pringle

INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP

Le magazine TILT a dit: *"International Open Golf Championship devrait se faire une place dans le monde très fermé des meilleurs jeux de golf. La variété des suivis de balle évoque une retransmission télévisée."*

Le magazine Génération 4 a dit: *"Ce jeu offre des vues fantastiques."*

OCEAN SOFTWARE LIMITED
25 BOULEVARD BERTHIER
75017 PARIS
TEL: (1) 4[illegible]
FAX: (1) [illegible]